



**RIAS FANTASI TOKOH RAJA DALAM CERITA RAPUNZEL PADA  
PERGELARAN TATA RIAS *FAIRY TALES OF FANTASY***

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan**



**Disusun oleh :  
Hana Melita Perwitasari  
09519131011**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

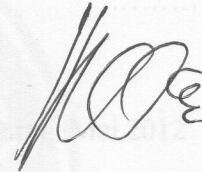
## PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul Rias Wajah Fantasi Tokoh Raja Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* ini telah disetujui dosen pembimbing untuk diujikan.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, S. Pd	Ketua Penguji	Yogyakarta	April 2012
Widyabakti S., M. Sa	Pengaji		
Elok Novita, S.Pd	Sebelumnya Penguji		

Dosen Pembimbing



Eni Juniastuti, S.Pd  
NIP.19790615 200501 2 001

Universitas Negeri Yogyakarta

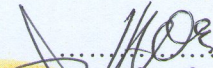


M. Moch. Budi Triyono  
NIP.19560216 198603 1 003



## PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul Rias Wajah Fantasi Tokoh Raja Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Mei 2012 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, S. Pd	Ketua Penguji		27/06/2012
Widyabakti S., M. Sn.	Penguji		28/06/2012
Elok Novita, S.Pd	Sekretaris Penguji		28/06/2012

Yogyakarta, Mei 2012

Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono  
NIP.19560216 198603 1 003



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Hana Melita Perwitasari

Nim : 09519131011

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan


Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa Proyek Akhir dengan judul “Rias Wajah Fantasi Tokoh Raja Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*” adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2012

Yang menyatakan



Hana Melita Perwitasari

NIM.09519131011

Kata kunci: Rias Fantasi, Tokoh Raja, dan Cerita Rapunzel

**Rias Wajah Fantasi Tokoh Raja Dalam Cerita Rapunzel  
Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy***

**Oleh:**

**Hana Melita Perwitasari**

**NIM. 09519131011**

**ABSTRAK**

Tujuan Proyek Akhir, yaitu 1) merancang rias wajah fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris sesuai kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pergelaran tata rias *Fairy Tales of Fantasy*. 2) menerapkan rancangan untuk rias wajah fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris sesuai kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*. 3) menyelenggarakan pergelaran tata rias yang menampilkan rias wajah fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris sesuai kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pergelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

Metode yang digunakan untuk merancang melalui mengkaji tema, mempelajari alur cerita dan tokoh Raja serta menentukan sumber ide yaitu Kaisar Wilhem II dan mengembangkannya dalam sajian gambar dengan menerapkan unsur dan prinsip disain. Untuk menerapkan rancangan dilakukan tahap persiapan, meliputi menyiapkan model, alat dan kosmetik. Tahap pelaksanaan meliputi proses latihan rias wajah, *face painting*, *body painting* dan penataan rambut bertujuan untuk mendapatkan bentuk riasan, jenis kosmetik, bentuk penataan rambut dan aksesoris, ukuran dan warna *painting* yang akan digunakan. Gladi kotor, meliputi *fitting* kostum, rias fantasi untuk memadukan rias wajah dengan kostum serta menguji ketahanan kosmetik. Gladi bersih, meliputi pengaplikasian rias fantasi yang digunakan pada tokoh raja di atas panggung serta penyesuaian tata cahaya dan musik. Dalam penyelenggaraan pergelaran melalui pembentuk panitia, penentuan tempat, waktu dan tim kerjasama, penyusunan anggaran dan kegiatan serta teknik penjurian.

Hasil Proyek Akhir, yaitu: 1) terciptanya rias wajah fantasi (*face painting* dan *body painting*) penataan rambut dan aksesoris sesuai kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pergelaran tata rias *Fairy Tales of Fantasy*. 2) terwujudnya rias wajah fantasi menggunakan kosmetik *waterproof* dengan dasar riasan warna kemerahan dan penambahan *face painting*, *body painting*, jenggot palsu dan aksesoris mahkota untuk menguatkan karakter seorang raja. 3) terselenggaranya pergelaran tata rias yang menampilkan rias wajah fantasi tokoh raja dalam cerita Rapunzel pada pergelaran tata rias *Fairy Tales of Fantasy* dengan nomor undian 16 di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 17 Maret 2012.

Kata kunci: Rias Fantasi, Tokoh Raja, dan Cerita Rapunzel

# **Make up Fantasy Figures King In The Story of Rapunzel On the Performance Make up of Fairy Tales of Fantasy**

**By:**  
**Hana Melita Perwitasari**  
**NIM. 09519131011**

## **ABSTRACT**

Final Project objectives: 1) design a fantasy make up (face painting and body painting), hair styling and accessories suitable costumes for characters in the story of Rapunzel King on performance make up Fairy Tales of Fantasy. 2) implement the design for fantasy make up (face painting and body painting), hair styling and accessories suitable costume for the King in the story characters in performances Rapunzel Fairy Tales of Fantasy. 3) organizing performances featuring make up fantasy make up (face painting and body painting), hair styling and accessories suitable costume for the King in the story characters in performances Rapunzel Fairy Tales of Fantasy.

The method used to assess the design through the theme, plot and character study of King and determine the source of the idea that the Emperor Wilhelm II and develop it in a dish image by applying the elements and principles of design. To implement the design stage of preparation done, including setting up a model, tools and cosmetics. The implementation phase of the exercise includes make up, face painting, body painting and hair styling are aiming to get a form of make up, cosmetics, hair styling and accessories shape, size and color painting which will be used. Dirty dress, includes fitting costumes, make up to blend fantasy with costumes and make up cosmetics endurance test. Rehearsal, including fantasy make up application that is used in the king's character on stage as well as adjustments to lighting and music. In the operation of performance through the forming of the committee, penentuan place, time and team collaboration, budget and activities and judging techniques.

Final results of the Project, namely: 1) the creation of fantasy make up (face painting and body painting) hair styling and accessories suitable costumes for characters in the story of King on the performance of cosmetology Rapunzel Fairy Tales of Fantasy. 2) the realization of a fantasy make up uses cosmetics waterproof foundation make up with a reddish color and the addition of face painting, body painting, fake beards and accessories crowns to strengthen the character of a king. 3) the implementation of performance make up featuring the king of fantasy characters in the story of Rapunzel on performance make up Fairy Tales of Fantasy by lottery number 16 in Taman Budaya Yogyakarta (TBY) on March 17, 2012.

Key words: Fantasy Make-Up, Figure King, and the Story of Rapunzel

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rias Wajah Fantasi Tokoh Raja Dalam Cerita Rapunzel Pada Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan Proyek Akhir ditulis sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya D3 Program Studi Teknik Tata Rias dan Kecantikan.

Selama penyusunan Proyek Akhir ini, penulis banyak sekali mendapat bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr Rochmat Wahab, M. Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Noor Fitrihana, M.Eng., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
4. Yuswati, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, S.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan pengarahan selama perkuliahan.
6. Eni Juniastuti S. Pd., selaku Pembimbing Proyek Akhir yang berkenan meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini.
7. Widyabakti Sabatari., M. Sn., selaku Penguji Proyek Akhir.
8. Elok Novita, S. Pd., selaku Sekretaris Penguji Proyek Akhir
9. Seluruh Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

10. Tim ISI Yogyakarta, yang berkenan untuk bekerjasama dalam pergelaran Proyek Akhir ini.
11. Saudara Hakim, yang telah berkenan menjadi model untuk tokoh Raja dalam Proyek Akhir ini.
12. Kedua orang tuaku dan keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan, doa dan dana.
13. Calon pendampingku Mas Harjuna Andriasmara, yang telah memberikan kasih sayang dan waktunya.
14. Rekan-rekan kerja Qorinah Day Spa & Salon, yang telah memberikan dukungan, pengertian, dan doa.
15. Serta semua pihak yang telah mendukung selesaikannya laporan ini. Semoga kebaikan yang mereka berikan menjadi salah satu pahala dan semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan kasih sayangnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca sekalian pada umumnya.

Yogyakarta, Mei 2012

Hana Melita Perwitasari



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan .....	8
F. Manfaat .....	8
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Tema <i>Fairy Tales of Fantasy</i> .....	11
1. Pengertian <i>Fairy Tales of Fantasy</i> .....	11
2. Sinopsis Cerita Rapunzel .....	11
3. Tokoh Raja .....	13
4. Karakter Tokoh Raja .....	14
B. Sumber Ide .....	14
1. Pengertian Sumber Ide .....	14
2. Sumber Ide Raja .....	16
3. Pengembangan Sumber Ide .....	16
C. Disain .....	17
1. Pengertian Disain .....	17
2. Unsur Disain .....	18
3. Prinsip Disain .....	27
4. Teknik Penyajian Gambar Disain .....	30
D. Kostum dan Aksesoris .....	33
1. Kostum .....	33
a. Pengertian Kostum .....	33
b. Tujuan dan Fungsi Kostum .....	34
c. Jenis-jenis Kostum .....	35
2. Aksesoris .....	36
E. Tata Rias Wajah .....	37
1. Pengertian Tata Rias Wajah .....	37
2. Jenis-Jenis Rias Wajah .....	38
3. Tata Rias Wajah Korektif .....	40
a. Koreksi bentuk wajah .....	41

b. Koreksi bentuk mata .....	44
c. Koreksi bentuk alis .....	47
d. Koreksi bentuk hidung .....	49
e. Koreksi bentuk bibir .....	50
4. Tata Rias Wajah Panggung .....	51
5. Tata Rias Wajah Fantasi .....	52
6. Tata Rias Wajah Karakter .....	55
F. <i>Body Painting</i> .....	57
1. Pengertian <i>Body Painting</i> .....	57
2. Jenis-jenis <i>Body Painting</i> .....	58
G. Penataan Rambut .....	58
1. Pengertian Penataan Rambut .....	58
2. Jenis-jenis Pola Penataan Rambut .....	58
3. Jenis Tata Rambut Sesuai Kepribadian .....	59
H. Pergelaran .....	61
1. Pengertian Pergelaran .....	61
2. Tema Pergelaran .....	62
3. Tata Panggung .....	63
a. Pengertian Panggung .....	63
b. Fungsi Tata Panggung .....	64
c. Macam-macam Panggung .....	65
4. Tata Cahaya ( <i>Lighting</i> ) .....	68
a. Pengertian Tata Cahaya ( <i>Lighting</i> ) .....	68
b. Fungsi Tata Cahaya .....	69
c. Warna Tata Cahaya .....	70
5. Penataan Musik .....	71
a. Pengertian Musik .....	71
b. Jenis Musik dalam Cerita .....	72
c. Unsur-unsur Musik Pembentuk Suasana .....	73
d. Musik Pergelaran .....	74
6. Manajemen Pergelaran .....	75
a. Pengertian Manajemen .....	75
b. Manajemen Pergelaran .....	75
c. <i>Job Description</i> Panitia Pergelaran .....	75
<b>BAB III. KONSEP RANCANGAN</b>	
A. Konsep Rancangan Kostum .....	78
1. Penyajian Gambar .....	78
2. Bagian-bagian Kostum .....	80
a. Jas Panjang .....	80
b. Celana .....	81
B. Rancangan Tata Rias Wajah .....	81
1. Disain Rias Wajah Keseluruhan .....	81
2. Disain Rias Wajah .....	82
3. Disain Alis .....	83
4. Disain Mata .....	84
5. Disain Bulu Mata .....	84

6. Disain Rias Pipi .....	85
7. Disain Hidung .....	85
8. Disain Bibir .....	86
9. Proses Rias Wajah Raja .....	86
10. <i>Test Make Up</i> .....	90
C. Rancangan <i>Face Painting</i> dan <i>Body Painting</i> .....	94
1. Disain <i>Face Painting</i> .....	94
2. Disain <i>Body Painting</i> .....	95
D. Rancangan Penataan Rambut .....	96
E. Rancangan Aksesoris .....	96
1. Disain Mahkota .....	96
2. Disain Sepatu .....	97
F. Rancangan Pergelaran .....	97
1. Tema Pergelaran .....	98
2. Konsep Rancangan Sarana Pendukung Pergelaran .....	98
3. Konsep Rancangan Manajemen Pergelaran .....	100
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil dan Pembahasan Kostum .....	103
B. Hasil dan Pembahasan Tata Rias Raja .....	104
1. Hasil dan Pembahasan Diagnosa Wajah Model .....	104
2. Hasil dan Pembahasan Tata Rias Wajah .....	105
3. Hasil dan Pembahasan Rias Mata .....	106
4. Hasil dan Pembahasan Rias Alis .....	107
5. Hasil dan Pembahasan Rias Bulu Mata .....	107
6. Hasil dan Pembahasan Rias Hidung .....	108
7. Hasil dan Pembahasan Rias Pipi ( <i>Blush On</i> ) .....	109
8. Hasil dan Pembahasan Rias Bibir .....	109
C. Hasil dan Pembahasan <i>Face Painting</i> dan <i>Body Painting</i> .....	110
1. Hasil dan Pembahasan <i>Face Painting</i> .....	110
2. Hasil dan Pembahasan <i>Body Painting</i> .....	112
D. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Raja .....	112
E. Hasil dan Pembahasan Aksesoris .....	113
1. Hasil dan Pembahasan Mahkota .....	113
2. Hasil dan Pembahasan Sepatu .....	114
F. Hasil dan Pembahasan Pergelaran .....	114
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	117
B. Saran .....	119
DAFTAR PUSTAKA .....	120

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Kaisar Wilhem II .....	16
Gambar 2. Koreksi Wajah Persegi .....	41
Gambar 3. Koreksi Wajah Segitiga .....	42
Gambar 4. Koreksi Wajah Bulat .....	42
Gambar 5. Koreksi Wajah Pear .....	43
Gambar 6. Koreksi Wajah Panjang .....	44
Gambar 7. Koreksi Mata Bulat .....	44
Gambar 8. Koreksi Mata Sipit .....	45
Gambar 9. Koreksi Mata Kecil .....	46
Gambar 10. Koreksi Mata Turun .....	46
Gambar 11. Koreksi Mata Dalam .....	47
Gambar 12. Koreksi Alis Turun .....	47
Gambar 13. Koreksi Melengkung .....	48
Gambar 14. Koreksi Alis Lurus .....	48
Gambar 15. Koreksi Alis Tebal .....	48
Gambar 16. Koreksi Alis Berdekatan .....	49
Gambar 17. Pentas Arena Tapal Kuda .....	66
Gambar 18. Pentas Arena U .....	67
Gambar 19. Pentas Arena Bujur Sangkar .....	67
Gambar 20. Pentas Arena Lingkaran .....	67
Gambar 21. Pentas Proscenium .....	68
Gambar 22. Penyajian Gambar Kostum .....	79
Gambar 23. Disain Jas Panjang .....	80
Gambar 24. Disain Celana .....	81
Gambar 25. Disain Rias Wajah Keseluruhan.....	82
Gambar 26. Disain Rias Wajah .....	83
Gambar 27. Disain Alis .....	83
Gambar 28. Disain Mata .....	84
Gambar 29. Disain Bulu Mata .....	84
Gambar 30. Disain Rias Pipi .....	85
Gambar 31. Disain Hidung .....	85
Gambar 32. Disain Bibir .....	86
Gambar 33. <i>Test Make Up I</i> .....	90
Gambar 34. <i>Test Make Up II</i> .....	91
Gambar 35. <i>Test Make Up III</i> .....	92
Gambar 36. <i>Test Make Up IV</i> .....	93
Gambar 37. Disain <i>Face Painting</i> pada Dahi .....	94
Gambar 38. Disain <i>Face Painting</i> pada Rahang .....	95
Gambar 39. Disain <i>Body Painting</i> .....	95
Gambar 40. Rancangan Penataan Rambut .....	96
Gambar 41. Disain Mahkota .....	97



Gambar 42. Sepatu.....	97
Gambar 43. Rancangan Dekorasi Kerajaan .....	99
Gambar 44. Rancangan <i>Lighting</i> Panggung .....	100
Gambar 45. Hasil Kostum.....	103
Gambar 46. Wajah Model Tampak Depan .....	104
Gambar 47. Wajah Model Tampak Samping .....	105
Gambar 48. Hasil Rias Wajah .....	106
Gambar 49. Hasil Rias Mata .....	106
Gambar 50. Hasil Rias Alis .....	107
Gambar 51. Hasil Bulu Mata .....	108
Gambar 52. Hasil Rias Hidung .....	108
Gambar 53. Hasil Rias Pipi .....	109
Gambar 54. Hasil Rias Bibir .....	110
Gambar 55. Hasil <i>Face Painting</i> pada Dahi .....	110
Gambar 56. Hasil <i>Face Painting</i> pada Rahang .....	111
Gambar 57. Hasil <i>Body Painting</i> .....	112
Gambar 58. Hasil Penataan Rambut .....	113
Gambar 59. Hasil Mahkota .....	113
Gambar 60. Hasil Sepatu .....	114
Gambar 61. Hasil Tata Panggung Pergelaran .....	116

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju dan pesat seperti saat ini membuat terjadinya pergeseran nilai kehidupan dalam masyarakat, seperti perkembangan komunikasi, transportasi, televisi, informasi dan media lainnya. Perkembangan IPTEK tidak dapat dihindari dalam kehidupan kita, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap perkembangan IPTEK diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan dampak negatif seperti sikap sebagian masyarakat yang lebih senang mempelajari perkembangan teknologi daripada tradisi budaya warisan nenek moyang yang menjadi kekayaan budayanya. Akibatnya, saat ini banyak masyarakat yang enggan mempelajari budaya sendiri yang banyak mengajarkan nilai-nilai kehidupan dalam bermasyarakat. Dalam pengajaran nilai-nilai kehidupan manusia dituntut untuk dapat berinteraksi secara positif terhadap lingkungan sekitar yang biasa disebut dengan nilai moral. Penanaman nilai moral dapat diperoleh manusia dengan cara belajar, yang mana dapat dilakukan dengan cara yang sangat variatif salah satunya yaitu dengan mendongeng. Nilai-nilai moral yang

terkandung dalam sebuah dongeng dapat berperan besar dalam melatih kepekaan sosial seseorang terhadap lingkungannya.

Dengan mendongeng banyak manfaat yang dapat diambil dari isi dongeng tersebut. Mendongeng berguna bagi anak agar dapat mengatur perasaannya. Perhatian anak ketika menyimak dongeng, diperkaya dengan intonasi nada, mimik muka, gesture, menambah pengalamannya untuk lebih pandai mengolah rasa dan memupuk percaya diri dalam mengatasi suatu masalah. Dalam sebuah dongeng tentunya ada pesan moral yang akan disampaikan kepada para pembaca, pencerita dan pendengarnya. Yang mana dapat dinikmati oleh semua orang khususnya usia anak-anak.

Mengingat besarnya manfaat dongeng maka dibutuhkan sebuah kreativitas dalam penyajian sebuah dongeng yang dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat terutama orang tua mengenai pentingnya mengenalkan dongeng kepada anak-anaknya. Mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta akan mengangkat sebuah pertunjukan yang mengambil ide cerita dari kisah-kisah dongeng berasal dari luar negeri yang dikemas menjadi drama musikal. Pertunjukan ini bertema *Fairy Tales of Fantasy*. Makna *Fairy Tales of Fantasy* yaitu kumpulan dongeng-dongeng khayalan yang merupakan cerita fantasi yang mana ditandai dengan adanya unsur peri penyelamat, adanya tokoh baik dan jahat serta adanya unsur magic.

*Fairy Tales of Fantasy* ini berisi tentang tujuh kumpulan dongeng dari luar negeri antara lain Aladin, *Rapunzel*, *Snow White*, *Swan Lake* , Putri

Tidur, Cinderella dan *Beauty and the Beast*. Mengambil dari tujuh dongeng diatas, karena dongeng-dongeng tersebut yang paling umum diketahui sehingga masyarakat mudah menyerap isi dari cerita-cerita tersebut serta karena memiliki nilai-nilai moral yang dapat diambil dalam setiap cerita tersebut.

Dari ke tujuh cerita dongeng tersebut akan dipertunjukkan kisah cerita Rapunzel. Mengambil cerita Rapunzel dalam bagian pergelaran *Fairy Tales of Fantasy* ini karena di dalam cerita Rapunzel terdapat nilai-nilai moral yang dapat diambil seperti suatu kejahatan pastinya ada balasannya dan pada zaman modern saat ini masih sedikit masyarakat yang mengetahui cerita-cerita rakyat atau dongeng baik dalam negeri dan luar negeri serta ingin membuat suatu pertunjukan yang jarang dipertunjukkan di wilayah Yogyakarta. Meskipun pertunjukan ini mengambil ide cerita dari dongeng luar negeri, namun dalam pengarapannya diharapkan penonton dapat mengambil makna cerita, sehingga mampu membangkitkan rasa cinta terhadap budaya mendongeng.

Cerita Rapunzel berasal dari Negara Jerman yang diciptakan oleh Grimm Brothers pada tahun 1812. Cerita ini mengisahkan tentang perjuangan seorang putri kerajaan berambut panjang yaitu Rapunzel yang diculik oleh Gothel dalam sebuah menara hingga dia beranjak dewasa, Tiba-tiba ada seorang pencuri mahkota putri dari kerajaan yang melarikan diri di menara tempat Rapunzel singgah karena dikejar-kejar kuda putih (Maximus) pasukan kerajaan. Setelah memanjat dengan susah payah, pencuri mahkota



itu Eugene Fitzherbert atau Flynn bertemu dengan Rapunzel. Setelah mereka berdebat sengit akhirnya mereka bersepakat, Flynn setuju memandu Rapunzel ke kerajaan untuk melihat lentera bersinar, supaya Rapunzel mengembalikan mahkota curiannya. Berbekal keberanian keluar dari menara lalu menyusuri hutan. Mereka juga sempat terjadi perkelahian dan kejar-kejaran dengan Maximus, dengan perjuangan akhirnya mereka memutuskan untuk bekerja sama menuju kerajaan. Disaat petualangan ini, hubungan Flynn dan Rapunzel semakin dekat, sehingga Flynn semakin jauh dari tujuan hidupnya semula. Raja pun mengetahui keberadaan pencuri mahkota itu, Flynn hampir saja terbunuh oleh pasukan raja (ayah Rapunzel). Waktu demi waktu raja dan Ratu itu pun mengetahui bahwa Rapunzel adalah anak yang selama ini mereka cari.

Sulitnya menggambar sosok tokoh raja dalam cerita Rapunzel karena kurangnya sumber yang dapat dijadikan kajian dalam penggarapannya. Sumber yang berupa bukan sosok manusia namun hanya berupa kartun manusia menjadikan tingkat kesulitan dalam merancang tokoh raja.

Hal ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan penampilan tokoh dalam dongeng sekaligus memberikan penampilan yang menarik dalam pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*. Untuk menampilkan tokoh Raja yang baru, maka dibutuhkan perpaduan yang harmonis dalam penampilan pertunjukan meliputi pengambilan sumber ide tokoh, *make up*, penataan rambut, *body painting* dan kostum pemain tokoh Raja. Penampilan tokoh Raja yang baru merupakan hasil kreativitas dan modifikasi dari penampilan tokoh Raja yang

sudah ada. Selain itu dibutuhkan *setting* panggung, musik pengiring, tata cahaya dan pemain yang mampu menampilkan karakter tokoh Raja.

Gedung pertunjukan yang akan digunakan untuk pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) *Concert Hall*, yang memiliki tata panggung berupa panggung *proscenium* dengan kapasitas hingga 1000 kursi penonton. Melihat bentuk panggung dan jarak panggung dengan penonton tersebut dibutuhkan riasan wajah, penataan rambut, *make up*, *body painting*, kostum dan aksesoris tokoh Raja yang dapat dilihat dari jarak penonton yang jauh. Untuk *make up* tokoh Raja yang baru, akan digunakan penggabungan rias wajah panggung dan rias wajah karakter. Untuk kostum dan aksesoris tokoh Raja akan digunakan baju yang lebih ringan dan menarik. Sedangkan untuk penataan rambut akan menggunakan mahkota raja berwarna emas dengan rambut warna coklat yang terurai. Sedangkan penggunaan warna *lighting*, tata panggung, musik dan efek-efek pada panggung juga tentunya akan berpengaruh pada pemilihan dan penggunaan warna *make up*, kostum dan aksesoris tokoh Rapunzel agar dapat menampilkan tokoh Raja yang sempurna diatas panggung pementasan sehingga dapat menghidupkan cerita serta membuat penonton terpusat pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cara sederhana dan mudah untuk belajar. Mengingat besarnya manfaat kisah dongeng bagi perkembangan anak-anak maka penulis sebagai salah satu dari Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) untuk Tugas Akhir akan membuat sebuah pertunjukan dalam bentuk drama musikal dengan mengambil ide dari sumber ide dongeng, khususnya dongeng luar negeri, yang mana pertunjukan ini belum pernah digelar di wilayah Yogyakarta. Dalam pengerjaan tokoh-tokoh yang akan ditampilkan secara lebih menarik sehingga dapat tercipta tokoh dengan penampilan yang benar-benar baru dan berbeda.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*, antara lain:

1. Budaya mendongeng kurang diminati oleh sebagian masyarakat karena pengaruh perkembangan ilmu dan teknologi.
2. Kurangnya pengetahuan orang tua dan masyarakat manfaat dongeng untuk perkembangan anak.
3. Kurangnya informasi mengenai dongeng luar negeri yang memiliki pendidikan nilai moral.
4. Belum adanya kreativitas dalam penyajian sebuah dongeng.
5. Belum adanya pertunjukan yang mengangkat kisah-kisah dongeng luar negeri di wilayah Yogyakarta.
6. Tidak adanya eksistensi Raja dalam cerita Rapunzel sehingga perlu dikembangkan baik penampilan tokoh dan busana yang biasanya digunakan.
7. Kurangnya perhitungan jarak panggung dan penonton saat menentukan ketajaman pada hasil rias panggung.

### C. Batasan Masalah

Dalam pertunjukan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan yang bertema *Fairy Tales of Fantasy* akan difokuskan pada perancangan, penerapan dan penyelenggaraan seorang Raja secara keseluruhan yang meliputi pengembangan tata rias fantasi dengan teknik tata rias panggung yang memunculkan karakter gagah berwibawa seorang raja dengan konsep *disney* fantasi. Oleh karena itu pengembangan tata rias fantasi pada wajah, raga, dan rambut sesuai kostum yang digunakan oleh Raja harus terlihat berbeda dari aslinya tetapi tetap memunculkan ciri-ciri tokoh Raja dalam cerita Rapunzel.

### D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang tata rias fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris yang sesuai dengan kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan tata rias *Fairy Tales of Fantasy*?
2. Bagaimana menerapkan rancangan untuk tata rias fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris yang sesuai dengan kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan tata rias yang menampilkan tata rias fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris yang sesuai dengan kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?



#### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai meliputi:

1. Merancang tata rias fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris yang sesuai dengan kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan tata rias *Fairy Tales of Fantasy*.
2. Menerapkan rancangan tata rias fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris yang sesuai dengan kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
3. Menyelenggarakan pertunjukan tata rias yang menampilkan tata rias fantasi (*face painting* dan *body painting*), penataan rambut dan aksesoris yang sesuai dengan kostum untuk tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

#### **4. Manfaat Penulisan**

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Sebagai syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
  - b. Bertambah pengetahuan dan pengalaman dalam mempertunjukkan suatu pertunjukan rias panggung.
  - c. Mampu mengekspresikan kemampuan merias yang dimiliki dalam rias wajah khusus dengan tingkat kesulitan yang dibuat.
  - d. Mampu mengembangkan tokoh Raja dalam cerita Rapunzel dengan tema *Fairy Tales of Fantasy*

- e. Memperoleh kesempatan berkreasi, mengeluarkan imajinasi dalam mewujudkan secara maksimal rias dengan menerapkan berbagai ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.

## 2. Bagi Lembaga

- a. Mempromosikan keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat luas.
- b. Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta lebih dikenal oleh berbagai kalangan masyarakat dengan diselenggarakannya pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.
- c. Melahirkan penata rias muda profesional yang mampu bersaing sehat di dunia kecantikan.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Mendapat informasi tentang dongeng-dongeng Negara lain yang akan ditampilkan dalam Pertunjukan Tata Rias dan Kecantikan *Fairy Tales of Fantasy*.
- b. Memperoleh informasi tentang tokoh dan karakter dalam cerita-cerita yang ditampilkan dalam Pertunjukan Tata Rias dan Kecantikan *Fairy Tales of Fantasy*.
- c. Bertambahnya jalinan kerjasama baik pada lembaga maupun pihak-pihak lain yang ikut berpartisipasi dan membantu jalannya pertunjukan ini.

- d. Mengenalkan produk, jasa dan promosi dari sponsor seperti Rivera, Qorinah *Day Spa & Salon*, Ratu Salon, Kedaulatan Rakyat, Radio Magenta dan pihak-pihak lain yang ikut bekerjasama.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tema *Fairy Tales of Fantasy***

##### **1. Pengertian *Fairy Tales of Fantasy***

*Fairy Tales of Fantasy* adalah tema yang diangkat dalam pertunjukan tata rias. *Fairy tales* yang berarti kisah dongeng khayalan dan *Fantasy* mempunyai arti khayalan. *Fairy Tales of Fantasi* dapat juga disebut sebagai sebuah kisah-kisah khayalan dalam bentuk dongeng.

*Fairy Tales of Fantasy* akan dikemas menjadi drama musical. Menurut (Kamus Besar Indonesia 1985:258) drama musical adalah suatu bentuk ekspresi kesenian yang dikolaborasikan antara musik, laku, gerak dan tari, yang menggambarkan suatu cerita yang dikemas dengan tata koreografi dan musik yang menarik sehingga terbentuklah sebuah drama musical. *Fairy Tales of Fantasy* mengambil dari tujuh dongeng luar negeri antara lain, Aladin, Putri Salju, Rapunzel, Putri Tidur, *Cinderella*, *Swan Lake* dan *Beauty and The Beast*.

##### **2. Sinopsis Cerita Rapunzel**

Jauh di dalam hutan ada sebuah bunga ajaib, yang ditemukan wanita tua bernama Gothel. Bila seseorang menyanyikan lagu di hadapan bunga itu, maka waktu akan berputar terbalik. Luka, penyakit, dan sebagainya menjadi sembuh, bahkan usia pun jadi muda kembali.

Lama kemudian, di suatu kerajaan sang Ratu sedang sakit keras. Tidak ada dokter atau obat yang bisa mengobati Ratu di lingkungan kerajaan, sehingga sang Raja mengerahkan seluruh pasukan untuk mencari apapun yang bisa menyembuhkan penyakit sang Ratu. Pencarian demi pencarian, pasukan sampai di hutan tempat bunga ajaib berada. Karena kecerobohan Gothel, pasukan kerajaan berhasil menemukan bunga itu. Dengan obat yang dibuat dari bunga ajaib, sang Ratu sembuh kembali. Tidak hanya itu bayi yang saat itu dikandung sang Ratu mewarisi kekuatan ajaib bunga tersebut. Seorang bayi perempuan berambut emas, warna pirang keemasan seperti warna sinar ajaib bunga tersebut, yang diberi nama Rapunzel.

Gothel yang mengetahui kejadian itu tidak tinggal diam dan berusaha merebut kekuatan ajaib itu kembali. Ia berencana menculik Rapunzel dan membawanya jauh ke menara tinggi dan tersembunyi di dalam hutan. Raja dan Ratu serta seluruh pasukan mati-matian mencarinya, tapi tidak berhasil.

Gothel lalu membesarkan Rapunzel dengan berpura-pura sebagai ibunya. Menjelang dewasa, Rapunzel mencapai puncak kebosanan tinggal di menara. Namun setiap meminta pergi melihat dunia luar selalu ditolak oleh Gothel.

Tiba-tiba ada seorang pencuri mahkota Ratu dari kerajaan, ia melarikan diri dikejar-kejar kuda putih pasukan kerajaan bernama Maximus dan bersembunyi di menara tempat Rapunzel singgah. Setelah mereka berdebat sengit akhirnya mereka bersepakat, Flynn setuju

memandu Rapunzel ke kerajaan untuk melihat lentera bersinar, supaya Rapunzel mengembalikan mahkota curiannya. Berbekal kenekatan dan perjuangan mereka keluar dari menara lalu menyusuri hutan. Disela-sela petualangan ini, hubungan Flynn dan Rapunzel semakin dekat mereka sampai saling membuka diri satu sama lain. Flynn menjadi sahabat Maximus dan orang yang berharga bagi Rapunzel.

Raja pun mengetahui keberadaan pencuri mahkota itu, Flynn hampir saja terbunuh oleh pasukan Raja (ayah Rapunzel). Waktu demi waktu Raja dan Ratu itu pun mengetahui bahwa Rapunzel adalah anak yang selama ini mereka cari. Dan akhirnya hubungan Flynn dan Rapunzel mereka setuju.

(<http://superecho.wordpress.com/rapunzel/>)

### **3. Tokoh Raja**

Dalam cerita Rapunzel, tokoh raja menjadi pemimpin berkuasa dalam suatu kerajaan. Bersama istrinya Sang Ratu dan para pengawalnya mereka membangun sebuah kerajaan megah. Tokoh raja dalam cerita Rapunzel digambarkan dengan busana jas panjang dibalut bulu-bulu pada bagian kerahnya, bagian bawah mengenakan celana panjang lalu sebagian tertutup dengan alas kaki sepatu sejenis sepatu boot hingga batas bawah lutut. Aksesoris menggunakan mahkota raja warna emas dan kalung ukuran besar berwarna emas. Tatanan rambut yang digunakan sangat sederhana, digerai lepas dibawah mahkota dan rias wajah terlihat sangat minimalis.

#### **4. Karakter Tokoh Raja**

Tokoh raja dalam cerita Rapunzel merupakan sosok pemimpin berpenampilan bersahaja dan penuh keagungan. Tokoh raja memiliki karakter gagah, baik hati, pemaaf, tegas dan berjiwa kepemimpinan. Terlihat pada saat dia kehilangan putrinya, dengan segala cara bersama pengawalnya dia berjuang mencari putri semata wayangnya ini, hingga akhirnya bertemu saat Rapunzel telah beranjak dewasa.

### **B. Sumber Ide**

#### **1. Pengertian Sumber Ide**

Menurut Sri Widarwati (2000:58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Menurut Triyanto, dkk (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan yang mana menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 171), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru. Sedangkan menurut Widjningsih (1990: 70), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi.

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172), sumber ide secara garis besar dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.

- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, *SEA Game*, *Asian Games*, *Olimpiade Games* dan pakaian upacara 17 Agustus.

Menurut Sri Widarwati (2000: 59), hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang dimana cirri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahanya terbuat dari sutera.

Dari uraian keempat pendapat di atas dapat disimpulkan, sumber ide adalah gagasan seseorang yang muncul karena melihat, membaca dan melakukan observasi terhadap suatu objek yang dianggap menarik, sehingga dapat memunculkan ide untuk menciptakan sebuah disain baru. Obyek tersebut dapat berupa kostum benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.



## 2. Sumber Ide Raja

Dalam Proyek Akhir ini tokoh Raja dalam cerita Rapunzel mengambil sumber ide dari sosok Kaisar Wilhem II sebagai kaisar Jerman pada tahun 1905 yang gemar memelihara rambut pada bagian wajahnya yaitu jenggot dan jambang yang lebat. Gaya berpakaian seperti kaum *incrovables*, yaitu celana ketat, jas dengan potongan pola besar dilengkapi dengan kerah yang ditekuk dan memakai sepatu boot tinggi sebetis serta memakai hiasan kepala.



Gambar 1. Kaisar Wilhem II  
(foto: [alifrafikkhan.blogspot.com](http://alifrafikkhan.blogspot.com))

## 3. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto, dkk (2011: 23-24), terdapat empat macam cara pengembangan sumber ide yaitu:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan di setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide terdiri dari stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi.

## **C. Disain**

### **1. Pengertian Disain**

Menurut Hery Suhersono (2004:11) disain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figur yang diciptakan agar

mengandung nilai-nilai keindahan dan mempunyai nilai tambah sehingga harus dibuat dengan menggunakan berbagai variasi dan kreasi berlandaskan perkembangan dan situasi kondisi imajinasi, yang tak lepas dari pengaruh bentuk-bentuk alam. Menurut Widjiningsih (1982: 1), disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Chodiyah dan Wisri A. M. (1982: 7), disain merupakan bagian seni rupa yang memerlukan pengetahuan tentang unsur dan prinsip disain untuk membuat disain lebih baik. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 257) disain dapat diartikan sebagai kerangka bentuk atau rancangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dapat diwujudkan dalam bentuk gambar dengan tujuan tertentu berdasarkan unsur dan prinsip disain. Sebuah disain harus mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan dalam bentuk benda yang sebenarnya.

## **2. Unsur Disain**

### **a. Titik**

Menurut Sugianto,dkk (2004: 14), titik adalah unsur rupa yang paling sederhana. Setiap menyentuhkan pensil untuk pertama kali pada kertasakan menghasilkan titik. Unsur titik akan tampak berarti pada karya seni rupa dan disain apabila jumlahnya cukup banyak atau

ukurannya diperbesar hingga menjadi bintik. Sedangkan menurut Sadjiman Ebd (2009: 94), titik merupakan sentuhan alat gambar, alat tulis pada tafril atau bidang gambar yang menghasilkan bekas dengan hasil sentuhan tanpa pergeseran dari suatu alat tulis.

b. Garis

Menurut Sugianto,dkk (2004: 15), garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Empat macam garis yaitu garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, dan garis spiral atau pilin. Garis lurus berkesan tegas dan keras, sedangkan garis lengkung berkesan lembut dan lentur. Garis patah-patah berkesan kaku, sedangkan garis spiral berkesan luwes. Menurut Sadjiman (2009: 97), garis lurus mendorong kaku, ketegasan, kebenaran dan ketelitian. Garis lengkung ramping-ringin, fleksibel, harmonis, kalem, feminim, terang, sopan, budiman.

c. Bidang

Menurut Sugianto,dkk (2004: 15), bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu;

- 1) Bidang geometris, yaitu bidang yang beraturan dan digunakan dalam ilmu ukur.
- 2) Bidang nongeometris,yaitu bidang yang tidak beraturan.

d. Ukuran

Menurut Ernawati (2008: 204), ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 1239), ukuran merupakan bilangan yang menunjukkan besar satuan ukuran suatu benda.

e. Warna

Menurut Sadjiman (2009: 13), warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra. Sedangkan menurut Sugianto, dkk (2004: 16), warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna).

1) Macam-macam klasifikasi warna menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009:28-31), yaitu:

a) Warna primer (pertama/pokok)

Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain dan warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna lain. Kelompok warna primer terdiri dari tiga warna, yaitu biru (*cyan/blue*), merah (*magenta*), dan kuning (*yellow*) atau sering disingkat CMY.

b) Warna sekunder (kedua)

Warna sekunder merupakan warna yang terbentuk dari percampuran dua warna primer (warna primer dan warna primer lain). Kelompok warna sekunder terdiri dari tiga warna yaitu hijau (kuning dan biru), ungu (merah dan biru) dan jingga (merah dan kuning).

c) Warna intermediate

Merupakan warna yang ada di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Kelompok nama-nama warna intermediate adalah sebagai berikut:

- (1) Kuning hijau (sejenis *moon green*)
- (2) Kuning jingga (sejenis *deep yellow*)
- (3) Merah jingga (*red/vermilion*)
- (4) Merah ungu (*purple*)
- (5) Biru ungu (sejenis *blue/indigo*)
- (6) Biru hijau (sejenis *sea green*)

d) Warna tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier adalah sebagai berikut:

- (1) Coklat kuning, yaitu percampuran warna jingga dan hijau.
- (2) Coklat merah, yaitu percampuran warna jingga dan ungu.
- (3) Coklat biru, yaitu percampuran warna hijau dan ungu.

e) Warna kuater

Warna kuarter atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuarter adalah sebagai berikut:

(1) Coklat jingga atau jingga kuarter atau semacam *brown* merupakan hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier.

(2) Coklat hijau atau hijau kuarter atau semacam *moss green*, adalah hasil percampuran biru tersier dan kuning tersier.

(3) Coklat ungu atau ungu kuarter atau semacam *deep purple* adalah hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

2) Karakter dan simbolisasi warna atau bahasa rupa warna menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 54-60) yaitu:

a) Kuning

Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermerlangan, peringatan dan humor.

b) Jingga atau Oranye

Warna jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Warna ini melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan.

c) Merah

Warna ini memiliki karakter kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang dan panas.

d) Ungu

Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Ungu merupakan percampuran antara merah dan biru sehingga juga membawa atribut-atribut dari kedua warna tersebut. Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, kenengratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan. Jubah ungu melambangkan kewibawaan dan ketinggian derajat.

e) Violet

Violet (lembayung) warna yang lebih dekat dengan biru ini memiliki dingin, negatif, diam, melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa dan bencana.

f) Biru

Biru memiliki watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, dan cerah.. biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.



g) Hijau

Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh dan beberapa watak lainnyayang hampir sama dengan biru. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, keseimbangan, kenangan, dan kekerasan.

h) Putih

Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, dan mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketenteraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simpel, kehormatan.

i) Hitam

Watak atau karakter warna hitam adalah menekan, tegas, mendalam dan depressive. Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, kematian, teror kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidakbahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.

j) Abu-abu

Warna abu-abu ada di antara putih dan hitam, sehingga berkesan ragu-ragu. Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahhatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, suasana kelabudan keragu-raguan.

k) Coklat

Karakter warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, dan kehormatan.

Berdasarkan uraian mengenai warna di atas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan salah satu unsur disain yang terbuat dari pigmen atau zat warna yang dapat terlihat apa bila dipancarkan oleh cahaya.

f. Tekstur

Menurut Sadjiman Ebdi (2009: 137), tekstur merupakan nilai permukaan suatu benda (halus atau kasar). Secara visual, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata maksudnya, keadaan suatu benda bila dilihat dan diraba sama nilainya. Sedangkan tekstur semu terjadi bila keadaan suatu benda bila dilihat dan diraba berbeda nilainya. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 1159), tekstur adalah ukuran dan susunan

(jaringan) bagian suatu benda atau jalinan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk suatu benda seperti susunan serat kain.

Menurut Sadjiman Ebdi (2009: 137) tekstur terdiri dari 2 macam yaitu tekstur raba dan tekstur lihat.

- 1) Tektur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra peraba (ujung jari).
- 2) Tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indra penglihatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan ukuran dari nilai permukaan suatu benda (halus atau kasar) yang mana di dalamnya terdapat bagian-bagian yang membentuk suatu benda seperti susunan serat kain.

g. *Value* (nilai gelap terang)

Menurut Ernawati (2008; 204), benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

Dari uraian unsur-unsur di atas maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur disain terdiri dari titik, garis, bidang, ukuran, warna, tekstur dan

*value* (nilai gelap terang). Unsur-unsur disain tersebut saling berkaitan dan dapat saling melengkapi dalam penciptaan sebuah karya seni.

### **3. Prinsip Disain**

Menurut Hery Suhersono (2004: 12-13) prinsip-prinsip disain itu antara lain:

#### **a. Pengulangan**

Pengulangan merupakan bentuk yang menggunakan disain yang sama dan berulang serta akan menghasilkan gambar disain yang semakin menarik.

#### **b. Selang-seling**

Susunan pengulangan suatu pola selang-seling dalam sebuah disain akan membuatnya lebih menarik. Bentuk-bentuk yang diulang adalah perubahan bentuk disain, ukuran, dan warna disain.

#### **c. Radiasi**

Arti dalam unsur disain radiasi adalah penyebaran garis. Garis-garis ini diperlihatkan secara menyebar ke berbagai arah dari sebuah titik.

Menurut Widjiningsih (1982: 9-21), prinsip disain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu. Adapun prinsip-prinsip disain menurut Widjiningsih, meliputi:

a. Harmoni

Harmoni ialah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikut bentuk obyeknya. Ada lima aspek dalam prinsip harmoni yaitu:

- 1) Garis dan bentuk
- 2) Ukuran
- 3) Tekstur
- 4) Ide
- 5) Warna

b. Proporsi

Proporsi yaitu hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan. Untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut;

- 1) Harus mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- 2) Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- 3) Supaya dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

c. Keseimbangan

Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur disain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam suatu disain dapat memberi rasa puas. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Terdapat 3 macam keseimbangan, yaitu:

1) Keseimbangan formal (bisimetri)

Yaitu apabila obyek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu disain sama jaraknya.

2) Keseimbangan informal (*occult*)

Keseimbangan informal (*occult*) yaitu beberapa obyek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.

3) Keseimbangan obvious

Keseimbangan obvious yaitu jika obyek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

d. Irama

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama. Pergerakan yang berirama dapat dicapai melalui tiga cara yaitu: pengulangan bentuk, peralihan ukuran, dan pergerakan garis yang tidak

putus. Selain itu dalam prinsip irama terdapat juga radiasi, yaitu sejenis pergerakan yang memancar dari titik pusat atau sumber.

e. Aksen (pusat perhatian)

Aksen disebut juga dengan pusat perhatian, *emphasis* atau *center of interest*. Aksien merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan karena dengan aksien pertama-tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam susunan tersebut, dan dari titik itu baru kebagian yang lain.

Dari macam-macam prinsip tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam disain yaitu harmoni, proporsi, keseimbangan, aksien, irama (selang-seling, pengulangan), dan radiasi. Prinsip-prinsip dalam disain saling berhubungan dengan unsur-unsur disain.

#### 4. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Hartatiati Sulistio (2004:42-43), teknik penyajian gambar terdapat empat macam yaitu:

a. *Design Sketching*

*Design sketching* ialah teknik penyajian gambar disain yang jelas detail modelnya dengan pengembangan ide-ide dan penerapan prinsip-prinsip disain yang penting dan harus jelas menunjukkan yang ingin dicapai oleh perancang.

b. *Production Sketching*

Merupakan teknik penyajian gambar disain yang digunakan untuk tujuan produksi dengan mencantumkan keterangan yang menuat maksud dari model yang dirancang.

c. *Presentation Drawing*

Merupakan teknik penyajian gambar berupa sketsa desain diber sedikit keterangan tentang detail pakaian tersebut. Model diperlihatkan dari depan dengan proporsi tubuh, sedang bagian belakang dapat dengan cara flat serta untuk penyajiannya diperlukannya contoh bahan yang akan dipergunakan dicantumkan pada sisi gambar model.

d. *Fashion Illustration*

*Fashion illustration* merupakan teknik penyajian gambar disain dengan tujuan pengenalan atau promosi suatu disain.

Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986:36-47), teknik penyajian gambar terdapat empat jenis, yaitu:

a. *Design Sketching*

*Design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide atau menerapkannya pada kertas secepat mungkin dengan cara menulis dengan tangan.

b. *Production Sketching*

*Production sketching* ialah suatu sket yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Sket-sket ini biasanya merupakan sket dengan sikap (pose) ke depan dan segalanya dengan proporsi yang sebenarnya sehingga membantu para pembuat pola atau *pattern cutter* dalam menjalankan tugasnya.



c. *Presentation Drawing*

*Presentation drawing* merupakan teknik penyajian disain gambar yang digunakan untuk dipertunjukkan kepada langganan atau buyer.

d. *Fashion Illustration*

*Fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu *design*.

Pendapat lain menyebutkan bahwa teknik penyajian gambar terdapat delapan jenis yaitu:

a. *Design Sketching*

*Design sketching* ialah desain yang berupa penyajian gambar dengan ide yang inspiratif.

b. *Production Sketching*

*Production sketching* ialah sketsa disain busanan yang ditujukan untuk membuat produksi busana dalam jumlah banyak atau sering dinamakan busana siap pakai atau konveksi (*ready to wear*).

c. *Presentation Drawing*

*Presentation drawing* ialah penyajian disain busana yang ditujukan untuk pembuatan busana secara perorangan.

d. *Fashion Illustration*

*Fashion illustration* ialah teknik penyajian gambar disain yang ditujukan untuk promosi barang-barang mode, sampul depan atau *cover*, undangan, brosur, poster atau majalah, tetapi daya pakainya rendah.

e. *Fashion Drawing*

*Fashion drawing* ialah teknik penyajian gambar disain yang ditujukan untuk koleksi, misalnya dalam majalah mode.

f. Disain Tiga Dimensi

Disain tiga dimensi ialah teknik penyajian gambar disain busana yang ditujukan untuk promosi bahan atau tekstil.

g. *Draping*

*Draping* ialah teknik penyajian ciptaan busana dengan cara menyampirkan bahan keboneka atau model sebenarnya yang ditujukan untuk promosi bahan atau tekstil.

h. *Collage*

*Collage* ialah kreasi cipta busana dari seorang disainer yang diwujudkan dengan cara menempelkan gambar-gambar yang berkaitan dengan ide sehingga membutuhkan kreativitas yang tinggi (Porrie Muliawan, 2002:59-67).

Pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik penyajian gambar itu bermacam-macam dengan cara dan tujuan yang berbeda-beda pula.

## **D. Kostum dan Aksesoris**

### **1. Kostum**

#### **a. Pengertian Kostum**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 597), kostum adalah pakaian khusus atau seragam bagi perseorangan, regu olahraga, rombongan kesatuan dan sebagainya dalam upacara, pertunjukan dan lain-lain. Kostum atau biasa disebut tata busana menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 78) adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung, untuk keperluan pertunjukan. Pendapat lain menyebutkan bahwa kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310).

Dari ketiga uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian dan segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh untuk keperluan pertunjukan sehingga dapat menggambarkan tokoh yang dibawa.

#### **b. Tujuan dan Fungsi Kostum**

Tujuan dari pemakaian kostum adalah untuk mewujudkan personifikasi peran. Sedangkan fungsi kostum adalah untuk memperkuat acting sehingga dapat membangkitkan daya ilusi dan menghidupkan lakon. Menurut Eko Santosa (2008: 310) kostum dalam drama atau teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

- 1) Mencitrakan keindahan penampilan

- 2) Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain
- 3) Menggambarkan karakter tokoh
- 4) Memberikan efek gerak pemain
- 5) Memberikan efek dramatis

**c. Jenis- jenis Kostum**

Menurut Eko Santosa, dkk (2008: 314-316), kostum dalam teater secara garis besar dapat digolongkan dalam empat jenis kostum yaitu;

1) Kostum Sehari-hari

Kostum sehari-hari adalah kostum yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Kostum sehari-hari juga memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari tingkat sosial masyarakat yang memakai.

2) Kostum Tradisional

Setiap masyarakat memiliki kostum tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain.

3) Kostum Sejarah

Dalam pementasan teater, kostum ini sering dipakai ketika pertunjukan mengangkat lakon-lakon sejarah. Kostum sejarah terikat dengan masa tertentu, sehingga penata kostum perlu mempelajari konvensi kostum pada masa dimana peristiwa dalam naskah terjadi.

#### 4) Kostum Fantasi

Kostum fantasi adalah untuk mengidentifikasikan jenis-jenis kostum yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Dalam hal ini, kostum ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Kostum jenis ini juga dimaksudkan untuk kostum tokoh-tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari

## 2. Aksesoris

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 22), aksesoris adalah barang tambahan atau barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana. Sedangkan menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 78), aksesoris merupakan perlengkapan kostum yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlihat langsung dalam akting. Pendapat ahli lain menyebutkan bahwa aksesoris merupakan semua yang ditambahkan dalam kostum setelah mengenakan kostum (Sri Widarwati, 2000: 33).

Aksesoris kostum dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu aksesoris praktis yang dapat melindungi tubuh pemakai, misalnya sepatu, topi dan kacamata serta aksesoris estetis yang hanya berfungsi memperindah kostum yang dikenakan, misalnya kalung, gelang, jepit rambut, manik-manik dan ikat pinggang.

Aksesoris dapat dibuat dari berbagai macam manik-manik, yaitu manik-manik pasir, manik-manik tabung, manik-manik bulat, manik-

manik kubus dan manik-manik logam. Manik-manik dapat disusun menjadi kalung, aksesoris rambut, gelang dan sebagainya

Berdasarkan ketiga uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan suatu barang untuk perlengkapan kostum yang digunakan pada tubuh sehingga memperindah kostum yang dikenakan.

## **E. Tata Rias Wajah**

### **1. Pengertian Tata Rias Wajah**

Menurut Herni Kusanti, dll (2008: 452), tata rias wajah merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Menurut Eko Santosa, dkk (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna dan tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Sedangkan menurut Andiyanto (2010:12), tata rias wajah memiliki fungsi mengubah ke arah yang lebih cantik dan sempurna dengan cara mengoreksi bentuk wajah.

Berdasarkan dari pengertian diatas, maka tata rias wajah adalah ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri menggunakan kosmetika yang dapat menutupi kekurangan pada wajah dan menonjolkan kelebihan pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

## 2. Jenis-jenis Rias Wajah

Menurut Asi Tritanti (2007: 1-2), tata rias wajah dibedakan dalam dua kelompok, yaitu rias wajah dasar dan rias wajah khusus.

### a. Rias Wajah Dasar

#### 1) Rias wajah untuk kesempatan pagi hari

Merupakan tata rias minimalis dengan hasil ringan yang natural dan alami namun terlihat segar.

#### 2) Rias wajah untuk kesempatan siang hari

Merupakan riasan minimalis dengan pengaplikasian kosmetik lebih tajam dari rias pagi hari.

#### 3) Rias wajah untuk kesempatan malam hari

Rias wajah untuk malam hari menggunakan pengaplikasian kosmetik yang lebih tebal dan lebih menutup. Penggunaan bulu mata palsu dibolehkan dalam rias wajah malam.

### b. Rias Wajah Khusus

#### 1) Rias foto hitam putih (*black and white photo make up*)

Adalah rias wajah dengan penekanan-penekanan khusus pada relief wajah untuk menghilangkan kesan datar pada wajah dengan memberikan warna-warna gradasi gelap terang sehingga tercipta dimensi wajah yang jelas.

2) Rias wajah foto berwarna (*colour photo make up*)

Rias wajah dengan penekanan-penekanan riasan yang halus dan membaur karena rias wajah secara keseluruhan akan dilihat dari jarak dekat dan jauh.

3) Rias wajah komersial (*commercial make up*)

Riasan wajah minimalis yang dibuat dengan sangat alami tanpa ada penekanan apapun pada wajah seseorang sehingga terlihat cantik alami atau tampak tidak memakai riasan namun wajah terlihat segar.

4) Rias wajah panggung (*stage make up*)

Rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemain diatas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakan.

5) Rias wajah film dan televisi (*televise and film make up*)

Riasan yang dibuat untuk mewujudkan karakter pemain dalam proses pembuatan film, baik layar lebar maupun sinetron.

6) Rias wajah kreatif (*creative make up*)

Adalah riasan wajah yang mengandalkan kreatifitas seseorang dengan hasil yang tetap cantik dan tidak berlebihan.

7) Rias wajah fashion (*make up fashion*)

Rias wajah yang memberikan efek tertentu sesuai dengan karakter kostum yang ingin ditonjolkan.



8) Rias wajah badut (*clown make up*)

Adalah rias yang dibuat tidak realistis dan berlebihan namun tetap selaras dengan karakter badut yang lucu, ceria dan menghidur dengan menggunakan warna-warna yang kontras dan goresan-goresan yang jelas.

9) Rias wajah penutup cacat (*cicatricial make up*)

Adalah rias yang menekankan koreksi wajah untuk mengkamufase atau menyamarkan kekurangan seseorang seperti bekas luka, bekas jerawat, noda hitam, jaringan parut, dan sebagainya.

10) Rias wajah untuk usia lanjut (*geriatric make up*)

Adalah riasan untuk wajah berusia lanjut, karena struktur kulit sudah berbeda.

11) Rias wajah karakter (*prosthetic/character make up*)

Adalah riasan yang merubah karakter seseorang menjadi karakter wajah tertentu yang dibutuhkan untuk keperluan sebuah pementasan atau film.

Sedangkan menurut Eko Santosa,dkk (2008: 275-277), tata rias wajah dibedakan dalam tiga kelompok, yaitu tata rias korektif, tata rias fantasi dan tata rias karakter.

### **3. Tata Rias Wajah Korektif**

Menurut Herni Kusanti, dll (2008: 489) tata rias korektif (*corrective make up*) yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan

bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Sedangkan menurut Eko Santosa, dkk (2008: 275), tata rias korektif (*corective make-up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi) dengan menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tata rias korektif digunakan untuk menciptakan bentuk wajah dan bagian-bagian wajah menjadi lebih ideal.

#### **a. Koreksi bentuk wajah**

Koreksi bentuk wajah menurut Gusnaldi (2008: 126-129) yaitu;

- 1) Wajah persegi



Gambar 2. Koreksi Wajah Persegi  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Hindari perhatian pada dahi. Lakukan *shading* pada rahang dan kedua sisi garis rambut untuk meminimalkan kerasnya garis wajah.
- b) Aplikasikan perona pipi pada tulang pipi

- c) Beri *highlight* di atas pipi dan dagu untuk menghilangkan ilusi dagu yang kurang tajam.
  - d) Fokuskan riasan pada mata.
- 2) Wajah segitiga



Gambar 3. Koreksi Wajah Segitiga  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Lakukan *shading* di sepanjang garis rambut agar bagian atas wajah tampak lebih ramping.
  - b) Beri *shading* pada dagu agar tidak terkesan terlalu tajam.
  - c) Beri *highlight* di atas tulang pipi dan aplikasikan perona pipi pada bagian pipi.
- 3) Wajah Bulat



Gambar 4. Koreksi Wajah Bulat  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Untuk memberikan kesan wajah lebih ramping, berikan *shading* di sepanjang kiri dan kanan garis wajah dan rahang.
  - b) Aplikasikan perona di sepanjang pipi, pelipis, tulang pipi, dan garis rahang untuk memberikan kesan wajah lebih tajam
  - c) Beri *highlight* di atas tulang pipi dan pada dagu untuk memberi kesan wajah lebih sempit.
- 4) Wajah Pear



Gambar 5. Koreksi Wajah Pear  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Untuk memberikan kesan wajah lebih ramping, berikan *shading* pada rahang bagian bawah
- b) Beri *highlight* pada dahi bagian samping untuk memberi kesan dahi lebih lebar
- c) Pemulas pipi diaplikasikan dengan arah ke samping atas.

#### 5) Wajah Panjang



Gambar 6. Koreksi Wajah Panjang  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Beri *shading* di sepanjang dagu dan bagian atas dahi untuk memberikan ilusi wajah yang lebih pendek.
- b) Aplikasikan perona pipi secara horizontal di sepanjang pipi sampai ke telinga untuk memberikan kesan wajah lebih lebar.

#### b. Koreksi Bentuk Mata

Koreksi bentuk mata menurut Gusnaldi (2008: 92-101), yaitu:

##### 1) Mata Bulat



Gambar 7. Koreksi Mata Bulat  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Aplikasikan *highlight* pada bagian tengah kelopak mata sampai ke sudut dalam mata menggunakan kuas perona mata. Baurkan mulai dari garis bulu mata sampai garis kelopak mata.

- b) Gunakan *eyeliner* berbentuk pensil yang lembut, lalu gariskan pada garis bulu mata atas dengan tarikan ke arah atas sudut luar. Berikan penebalan pada bagian sudut luar untuk memberikan kesan mata yang panjang dan meminimalkan kesan bulat.
- c) Aplikasikan perona mata warna terang pada sudut dalam mata dan warna gelap pada sudut luar mata.
- d) Aplikasikan dua lapis maskara pada bulu mata atas. Gunakan bulu mata palsu bentuk panjang.
- e) Hindari penggunaan perona mata jenis *frosty* dalam warna-warna pastel.

## 2) Mata Sipit



Gambar 8. Koreksi Mata Sipit  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a. Dengan menggunakan kuas perona mata, bubuhkan *highlight* pada tulang alis. Ulaskan pada seluruh kelopak mata, dari mulai ujung dalam sampai ke sudut luar mata.
- b. Gunakan kuas *eyeliner* untuk mengaplikasikan perona mata warna gelap atau *eyeliner* pada garis bulu mata bagian atas. Tarik *eyeliner* secara datar dengan ujung sedikit mengarah ke atas.

- c. Agar mata terlihat lebih besar beri warna yang tidak terlalu gelap pada kelopak mata.
- d. Aplikasikan warna gelap pada sudut luar mata.

### 3) Mata Kecil



Gambar 9. Koreksi Mata Kecil  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Aplikasikan *highlight* pada seluruh kelopak mata
- b) Gunakan *eyeliner* berbentuk pensil yang lembut pada garis bulu mata atas. Aplikasikan *eyeliner* warna putih pada mata bagian dalam lalu bingkai mata dengan *eyeliner* warna gelap.
- c) Aplikasikan perona mata dengan warna gelap pada seluruh kelopak mata dan pada sudut luar mata atas serta bawah.
- d) Aplikasikan dua lapis mascara pada bulu mata atas.

### 4) Mata Turun



Gambar 10. Koreksi Mata Turun  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Beri *highlight* pada tulang alis, dari mulai ujung dalam sampai sudut luar mata.

- b) Beri penekanan *eyeliner* pada garis bulu mata bagian atas dengan tarikan ke arah atas.
  - c) Aplikasikan warna gelap pada sekitar lipatan kelopak mata dan baurkan warna gelap pada sudut luar mata dengan tarikan ke arah atas.
  - d) Aplikasikan dua lapis mascara pada bulu mata bagian atas.
- 5) Mata Dalam



Gambar 11. Koreksi Mata Dalam  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

- a) Bubuhkan *highlight* pada tulang alis dan seluruh kelopak mata, dari ujung dalam sampai sudut luar mata.
- b) Aplikasikan perona mata warna coklat muda pada sudut dalam garis bulu mata atas dan bawah.
- c) Aplikasikan warna yang lebih gelap pada sudut luar mata.
- d) Aplikasikan dua lapis mascara pada bulu mata bagian atas

#### c. Koreksi Bentuk Alis

Koreksi bentuk alis menurut Nelly Hakim, dkk (1998: 132), yaitu:

- 1) Alis menurun



Gambar 12. Koreksi Alis Turun  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)



Untuk memperbaikinya rambut-rambut ujung alis yang menurun dicabut dan bentuk alis yang sempurna digambar dengan pensil alis.

2) Alis melengkung



Gambar 13. Koreksi Melengkung  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

Pada alis yang terlalu melengkung rambut-rambut di ujung dan di pangkal alis dicabut, lalu bentuk alis yang lebih lurus.

3) Alis lurus



Gambar 14. Koreksi Alis Lurus  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

Rambut-rambut pada pangkal dan bagian bawah alis dicabut alau alis dibentuk agak melengkung.

4) Alis terlalu tebal



Gambar 15. Koreksi Alis Tebal  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

Buat pola alis yang sempurna, lalu rambut-rambut yang terdapat di luar pola dicabut, sehingga tercapai bentuk alis yang ideal.

5) Alis terlalu berdekatan



Gambar 16. Koreksi Alis Berdekatan  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

Pada pangkal alis yang terletak sangat berdekatan, maka perlu mencabut rambut-rambut di kedua pangkal alis dan pangkal alis diperpanjang sedikit dengan pensil alis.

**d. Koreksi Bentuk Hidung**

Herni Kusanti, dll (2008: 448-451), menyatakan bahwa kelemahan lain dari hidung yang mungkin ada pada bentuk hidung wanita Indonesia umumnya serta cara mengoreksinya yaitu:

1) Hidung terlalu tinggi

Aplikasikan bagian tengah batang hidung dengan warna gelap (*shading*) dan bagian puncak hidung serta batang hidung dengan warna terang (*highlight*).

2) Hidung terlalu lebar

Pada bagian batang hidung aplikasikan warna yang terang (*highlight*) dan di kedua tepinya diberi warna gelap (*shading*).

3) Hidung terlalu panjang

Aplikasikan pada kedua sisi hidung warna yang agak gelap (*shading*) tetapi tidak perlu sampai ke ujung hidung dan pada bagian batang hidung (tengah) diaplikasikan sedikit warna terang (*highlight*).

4) Hidung terlalu pendek

Kedua belah sisi hidung diaplikasikan warna gelap (*shading*) dan pada bagian tengah batang hidung sampai ke ujung hidung diaplikasikan dasar bedak yang warnanya terang (*countershading/tint/highlight*).

5) Hidung mencuat keatas

Jalur tengah punggung hidung sampai ke ujung hidung diaplikasikan bayangan gelap.

**e. Koreksi Bentuk Bibir**

Koreksi bentuk bibir menurut Herni Kusantati, dll (2008: 438-440) adalah sebagai berikut:

1) Bibir terlalu tipis

Buat bingkai bibir dengan *lipliner* warna terang di luar garis bibir atas kemudian aplikasikan lipstick warna terang atau pastel. Lipstick jenis *glossy* akan membuat bibir terlihat lebih penuh. Jangan gunakan lipstick warna gelap.

2) Bibir terlalu lebar

Buat bingkai bibir dengan *lip liner* warna terang di luar garis bibir bawah kemudian bibir diisi penuh dengan *lipstick*.

3) Bibir terlalu kecil

Buat bingkai bibir di luar garis bibir asli untuk membentuk bibir menjadi lebih lebar, kemudian diisi penuh dengan lipstick. Gunakan *lipgloss* untuk memberi kesan seksi.

4) Bibir terlalu besar

Buat bingkai bibir dengan *lipliner* di dalam garis bibir asli sehingga bentuk bibir menjadi lebih kecil, buat pula cupidonya di tengah-tengah bibir atas. Seluruh bibir diberi lipstik warna muda dan bagian bibir yang telah digambar diberi lipstik warna tua. Hindari penggunaan lipstik jenis *glossy*.

5) Bibir dengan sudut keatas atau kebawah

Buat bingkai bibir dengan *lip liner* dan pada sudut bibir ditarik mengarah ke atas atau ke bawah, sehingga bentuk bibir menjadi normal, kemudian diisi penuh dengan lipstik. Warna lipstik disesuaikan dengan tebal atau tipisnya bibir.

6) Bibir asimetris

Gambar bentuk bibir mendekati bibir ideal, untuk sudut yang ke bawah digambar ke arah atas dan begitu pula sebaliknya, kemudian diisi penuh dengan lipstik.

#### 4. Tata Rias Wajah Panggung

Menurut Nelly Hakim, dkk (1998: 139), tata rias wajah panggung (*stage make up*) adalah rias wajah malam dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Menurut Herni Kusantati, dll (2008:487), tata rias panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Sedangkan menurut Lucia (2009: 59), tata rias wajah panggung adalah

riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut.

Sehingga dari uraian tersebut dapat disimpulkan tata rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir dan alis supaya menjadi perhatian secara khusus tertuju pada wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*)

Dalam tata rias wajah panggung penggunaan kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dengan garis-garis wajah yang nyata. Faktor mempengaruhi tata rias wajah panggung, yaitu *lighting* (tata lampu) dan jarak penonton.

Hal yang perlu diperhatikan dalam tata rias wajah panggung, yaitu riasan harus tebal agar kekurangan wajah seperti flek, noda bekas luka atau jerawat dapat tertutupi dengan sempurna sehingga wajah terlihat halus dan lembut. Riasan memperhatikan koreksi bentuk wajah agar lekuk wajah dapat terlihat, sehingga wajah tidak tampak datar saat di panggung. Alas bedak menggunakan alas bedak waterproof agar riasan tidak luntur saat terkena keringat penari. Riasan mencolok pada mata, pipi dan bibir dan boleh menggunakan lebih dari satu warna agar dapat terlihat dari jarak penonton yang paling jauh. Garis-garis riasan harus tajam, yaitu pembentukan garis mata (*eyeliner*), pemakaian perona pipi (*blush on*) dan pemberian garis bibir (*lip liner*). Bulu mata palsu dapat

ditambah agar mata terlihat lebih tajam, besar dan indah (Lucia 2009:59).

## **5. Tata Rias Wajah Fantasi**

Tata rias fantasi disebut juga tata rias karakter khusus. Menurut Eko Santosa,dkk (2008: 299), tata rias wajah fantasi merupakan tata rias yang menampilkan tokoh-tokoh yang secara riil tidak terdapat dalam kehidupan. Menurut Lucia (2009: 74), rias wajah fantasi merupakan bentuk khayalan atau angan-angan yang biasanya diimbangi dengan *body painting*. Sedangkan menurut Gudelia's site (2011), tata rias wajah fantasi adalah tata rias yang meliputi tata rias wajah dan tubuh (*body painting*) yang merupakan visualisasi dari imajinasi seorang penata rias atau perias tentang sosok tertentu atau benda tertentu namun masih tetap menampilkan ciri-ciri utama yang ada pada obyek pijakan yang mana rias wajah fantasi ini dapat dibedakan menjadi tiga kriteria yaitu tata rias fantasi tokoh legenda, tata rias fantasi binatang dan tata rias fantasi dari tumbuhan.

<http://gudeliasite.blogspot.com/2011/02/tata-rias-fantasi.html?m=1>

Menurut Eko Santosa (301-302), langkah-langkah tata rias fantasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan. Dalam hal ini adalah membersihkan wajah pemain dengan *cleanser* yang dilanjutkan mengaplikasikan penyegar.

- b. Tahap pembentukan dasar. Merupakan tahap membuat bentuk-bentuk dasar pada wajah pemain sesuai dengan disain. Bentuk dasar dapat berupa garis-garis atau penambahan unsur lain pada bagian wajah. Apabila bentuk dasar berupa garis, maka *foundation* diaplikasikan sebelum membuat garis. Sebaliknya, apabila ada penambahan unsur lain pada wajah, maka *foundation* diaplikasikan sesudah penambahan unsur lain pada wajah.
- c. Dimensi wajah. Tata rias memiliki kedalaman bentuk. Kedalaman bentuk dapat dibuat dengan perbedaan gelap terang, garis, warna, dan penambahan dimensi secara nyata. Membentuk dimensi wajah dengan mengisi bagian-bagian dengan gelap terang atau warna. Penambahan dimensi secara nyata berupa pengubahan wajah dengan menambah latex, tisu, atau kapas. Apabila menggunakan teknik dua dimensi cukup dibedakan dengan warna dan gelap terang.
- d. Penyempurnaan. Tahap penyempurnaan adalah tahap *finishing*, dimana setiap unsur diselesaikan sesuai dengan disain.

Menurut Gudelia's site (2011), cara mewujudkan imajinasi dalam proses tata rias fantasi antara lain: menetapkan gagasan untuk tema tata rias, menelusuri ciri-ciri dari idenya, membuat disain atau pola melalui proses menggambar pada kertas, menyiapkan bahan-bahan kosmetik yang akan digunakan sesuai dengan tema yang telah ditetapkan, mencobakan disain atau pola pada wajah dan tubuh,

membuat disain rambut disesuaikan dengan tema, sekaligus dicobakan pada model, mendisain kostum sesuai disain dan mempraktekkan tata rias dan *body painting* serta kostum secara keseluruhan.

<http://gudeliasite.blogspot.com/2011/02/tata-rias-fantasi.html?m=1>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah fantasi merupakan tata rias wajah yang mewujudkan khayalan seorang perias sesuai tokoh yang diharapkannya untuk menampilkan tokoh yang tidak nyata dalam kehidupan.

## **6. Tata Rias Wajah Karakter**

Menurut Herni Kusanti (2008: 498), tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan. Sedangkan menurut Eko Santosa, dkk (2008: 277), tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh yang dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh.

Rias wajah karakter ini mempunyai ciri-ciri antara lain:

- a. Garis-garis rias wajah yang tajam
- b. Warna-warna yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras



- c. Alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Gambaran watak atau karakter yang akan dimainkan dalam suatu pertunjukan dapat diwujudkan dengan memperhatikan delapan faktor yang menentukan, yaitu :

- b. Ras dan suku bangsa, misalnya dari ras Indian, Mongolia, Aborigin dan suku bangsa Asia, Afrika, Amerika, karena setiap ras atau suku bangsa mempunyai ciri khas wajah yang berbeda.
- c. Umur pelaku panggung harus disesuaikan dengan umur yang diperankan.
- d. Kepribadian, misalnya berwatak : keras, ramah, berwibawa, dan lucu.
- e. Kesempurnaan jasmaniah atau adanya cacat yang menonjol, misalnya seorang tokoh yang mempunyai wajah dengan hidung yang bengkok, bekas luka bakar dan lain sebagainya.
- f. Kesehatan. Tokoh yang sering sakit-sakitan atau mengidap suatu penyakit khusus akan berbeda riasan wajahnya dengan tokoh yang sehat.
- g. Mode kostum. Setiap masa ada mode tertentu yang menunjukkan ciri tokoh yang akan ditampilkan. Mode ini menyangkut rias wajah, tata rambut, kostum, dan perlengkapannya yang sesuai. Jika isi cerita pada zaman Majapahit, maka kostum, rias wajah, dan rambut disesuaikan dengan situasi pada zaman kerajaan Majapahit.

h. Lingkungan. Seorang yang hidup di daerah tropis tentu berbeda dengan mereka yang hidup di daerah subtropis, dari segi warna maupun tekstur kulit. Kulit orang yang tinggal di iklim panas biasanya lebih hitam dari kulit orang yang tinggal di daerah dingin/es.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter merupakan tata rias wajah yang bertujuan mengubah penampilan wajah seseorang menjadi watak atau sosok tertentu untuk mewujudkan peran atau karakter yang akan ditampilkan.

## ***F. Body Painting***

### **1. Pengertian *Body Painting***

*Body painting* adalah suatu karya seni lukis yang di goreskan bukan di kanvas tapi di tubuh manusia yang di ambil untuk karya seninya.

<http://copas-blog.blogspot.com/2009/01/body-painting.html>.

Sedangkan menurut Lucia (2009: 75), *body painting* atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi-simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian Amerika masih melakukannya hingga sekarang.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* merupakan suatu karya seni lukis yang di goreskan pada media tubuh manusia yang bersifat sementara.

## **2. Jenis – Jenis *Body Painting***

Menurut Lucia (2009: 75) terdapat dua jenis *body painting*, yaitu:

- a) *Body painting* permanen, *body painting* ini biasa dikenal dengan tato.
- b) *Body painting* tidak permanen, *body painting* ini dipergunakan untuk kepentingan pentas kesenian.

## **G. Penataan Rambut**

### **1. Pengertian Penataan Rambut**

Menurut Zahida Ideawati dan Endang Bariqina (2001: 105-106), penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian proses penanganan rambut. Sedangkan menurut Camila Luff (1999: 68), penataan rambut adalah bagian akhir dari proses panjang mempercantik penampilan rambut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut adalah bagian akhir dari proses panjang mempercantik penampilan rambut untuk memberi nilai tambah penampilan seseorang, dengan menyesuaikan, bentuk wajah, usia, waktu , dan kesempatan.

### **2. Jenis-jenis Pola Penataan Rambut**

Menurut Kusumadewi (2003: 99-104), terdapat lima pola penataan rambut, yaitu:

a. Pola penataan depan

Pola penataan depan yang dibuat di daerah dahi dapat memberikan kesan anggun dan dimanis. Penataan depan digunakan untuk mengoreksi bentukwajah dengan dahi yang menonjol.

b. Pola penataan puncak

Pola penataan yang dibuat di ubun-ubun dapat digunakan untuk mengoreksi bent uk wajah bulat. Pola pentaan ini dapat memberi kesan wajah lebih panjang

c. Pola penataan belakang

Penataan belakang dibuat di belakang kepala untuk memberikan kesan feminine dan anggun. Penataan ini digunakan untuk mengoreksi bentuk kepala pipih di bagian belakang.

### 3. Jenis Tata Rambut Sesuai Kepribadian

Menurut Kusumadewi (2003: 113-119), terdapat empat tata rambut sesuai kepribadian, yaitu:

a. Kelompok *high fashion*

Kelompok *high fashion* selalu menyesuaikan segala sesuatunya dengan mode terbaru dan berani berkreasi sehingga kelompok ini dapat menjadi pelopor mode terbaru di masyarakat. Kelompok *high fashion* biasanya terdiri dari kalangan artis, bintang film, penyanyi, penari, komentator, editor, banker dan dari kalangan perancang mode sendiri.

b. Kelompok konservatif

Kelompok konservatif tidak mengacuhkan terjadinya perubahan mode dan baru akan mengikuti mode, setelah mode tersebut diterima masyarakat. Kelompok ini biasanya terdiri dari mereka yang sudah berusia setengah baya dan pada umumnya mempunyai profesi yang memerlukan atribut tersendiri, misalnya pengacara, guru, dokter dan lain-lain.

c. Kelompok kasual

Pribadi kelompok ini lebih menitikberatkan kepada unsur kepraktisannya daripada segi kecantikan atau segi keindahannya saja. Kelompok kasual pada umumnya terdiri dari para gadis remaja, para ibu muda, kalangan seniwati, dan lain sebagainya.

d. Kelompok *quietly elegant*

Kelompok *quietly elegant* sangat peka terhadap perkembangan mode tetapi mode tata rambut, tata rias, dan tata kostum yang disukainya adalah yang mampu menonjolkan kesan keanggunan dalam segala kesederhanaannya. Wanita dari kelompok ini tidak akan begitu saja mengikuti mode terbaru yang berlaku, sebelum dirinya yakin bahwa pengenalan mode tersebut akan lebih menunjang penonjolan sifat kepribadiannya. Pada umumnya wanita dari kelompok *quietly elegant* ini memiliki kedudukan sosial ekonomi yang baik dan berpendidikan tinggi. Mereka sering berprofesi sebagai direktur bank, direktur rumah sakit, pimpinan, atau ketua kehormatan dari berbagai yayasan dan

organisasi yang bergerak di bidang pendidikan, kemanusiaan, dan kesejahteraan sosial. Bahkan banyak pula yang dikenal sebagai diplomat dan negarawan.

## **H. Pergelaran**

Dalam suatu pertunjukan diperlukan sarana pendukung agar pertunjukan tersebut dapat berjalan dengan lancar. Berikut hal-hal yang berkaitan dengan pertunjukan drama musikal, yaitu:

### **1. Pengertian Pertunjukan**

Pertunjukan dari kata gelar dan biasanya disebut dengan pertunjukan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 345), gelar berarti memperagakan, mempertontonkan dan memperkenalkan kepada umum. Sedangkan pertunjukan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukan karya seni (drama, wayang, orang, dan sebagainya) kepada orang lain agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pendapat ahli lain menyatakan bahwa pertunjukan merupakan kegiatan mempertunjukkan sesuatu kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian (Sugiyanto, 2004: 208).

Pertunjukan mempunyai manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang langsung adalah sarana untuk berkreasi diri, sedangkan manfaat tidak langsung adalah dapat untuk mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Manfaat pertunjukan secara umum yaitu sebagai sarana pengembangan bakat pada diri, sebagai media

ekspresi, sebagai media apresiasi dan sebagai media komunikasi terhadap masyarakat luas.

Dari uraian tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pertunjukan merupakan suatu kegiatan mempertunjukkan karya seni kepada orang lain atau masyarakat umum bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian.

## **2. Tema Pertunjukan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 1164), tema adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak dan sebagainya. Tema merupakan ide utama (*central idea*) dan tujuan utama (*central purpose*) yang menjadi patokan untuk membangun dan mengembangkan serta mengarahkan dari suatu cerita (Tadkiroatun Musfiroh, 2010: 67).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tema merupakan suatu pokok pikiran yang digunakan dalam mengembangkan dari sebuah cerita, oleh karena itu dalam pembuatan cerita secara keseluruhan tidak boleh menyimpang dari tema yang telah dibuat

Tema pertunjukan yaitu *Fairy Tales of Fantasy* yang berarti fantasi dari dongeng-dongeng yang berasal dari negeri dongeng yang mengandung unsur khayalan.

### 3. Tata Panggung

#### a. Pengertian Panggung

Menurut A. Adjib Hamzah (1985: 19), panggung merupakan kanvas besar bagi sutradara. Menurut Eko Santosa, dkk (2008: 387), tata panggung (*scenery*) merupakan suatu gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan dalam pementasan dengan segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan yang disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Sedangkan menurut Pramana Padmodarmaya (1983: 37), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 822), panggung adalah lantai (terbuat dari papan, bamboo, dsb) yang diberi tiang atau bangunan yang agak tinggi tempat bermain sandiwara, berpidato dsb. Secara fisik bentuk pentas dapat dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu bentuk arena, bentuk *proscenium* dan bentuk campuran.

Berdasarkan keempat uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa panggung merupakan suatu gambaran tempat kejadian berlangsungnya sebuah pertunjukan dengan segala tata letak perabot dekorasi yang akan digunakan yang disesuaikan dengan tuntutan cerita dalam pertunjukan tersebut.



## **b. Fungsi Tata Panggung**

Dalam perancangan tata panggung perlu mempertimbangkan jenis panggung dan perabot yang digunakan. Karena keseluruhan objek yang ada di atas panggung dan digunakan oleh aktor membentuk satu lukisan secara menyeluruh. Pertimbangan ini ditata sedemikian rupa sehingga bisa memberikan gambaran lengkap yang berfungsi untuk menjelaskan suasana dan semangat lakon, periode sejarah lakon, lokasi kejadian, status karakter peran, dan musim dalam tahun dimana lakon dilangsungkan.

### **1) Suasana dan semangat lakon**

Suasana mengarah pada keadaan emosi yang ditampilkan oleh lakon secara dominan, sedangkan semangat mengarah pada konsep dasar pementasan yang menyampaikan pesan lakon dalam cara tertentu. Pemilihan bentuk, warna, dan komposisi objek di atas panggung sangat menentukan suasana dan semangat lakon.

### **2) Periode sejarah lakon**

Tata panggung juga dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon yang sedang dimainkan. Penata panggung perlu mempelajari atau mengadakan penelitian sejarah berdasar lakon yang akan dimainkan.

### **3) Lokasi kejadian**

Letak geografi sangat mempengaruhi disain sebuah bangunan dan perkakas yang melengkapinya. Dengan memanfaatkan ciri-ciri

tradisi atau lokal tertentu dalam mendirikan sebuah bangunan penata panggung dapat memberikan gambaran lokasi kejadian peristiwa lakon kepada penonton.

#### 4) Status karakter peran

Gambaran status dapat memberikan indikasi karakter peran. Misalnya, sosok yang berstatus sosial tinggi itu jika karakternya baik maka ia akan ditampilkan sebagai pribadi terpelajar, bijaksana, dan berwawasan keadilan. Tetapi jika ia memiliki karakter jahat maka ia akan tampil cerdik, penuh kelicikan, dan tetap menggunakan bahasa yang halus seolah-olah ia orang baik. Jika sosok berstatus rendah digambarkan sebagai orang baik maka ia nampak jujur, lugu, dan mudah ditipu tetapi tetap sabar. Jika memiliki karakter jahat maka ia akan berbicara kasar, suka memaki atau memukul, melakukan kejahatan secara terbuka. Dari gambaran status yang diperlihatkan dapat diidentifikasi gambaran karakter peran yang dimainkan oleh aktor.

#### 5) Musim dalam tahun dimana lakon dilangsungkan

Suasana dalam satu musim berbeda dengan musim lain. Penggunaan warna, perabot sehari-hari serta piranti lain dapat dijadikan pedoman untuk mengetahui musim yang sedang berjalan.

### c. **Macam-macam Panggung**

Berikut adalah macam-macam tempat pentas atau panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988: 35-97);

### 1) Bentuk Arena

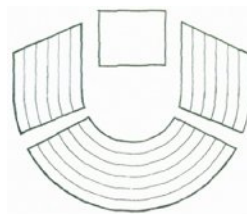
Pentas arena merupakan bentuk pentas yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk pentas yang lain. Bentuk pentas yang sederhana ini harus dihubungkan dengan pelayanan terhadap pertunjukan itu, misalnya menggunakan scenario yang realities atau tiap pergantian adegan harus dilayani dengan scenario yang berbeda. Dalam pentas arena antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas. Macam-macam bentuk pentas arena, yaitu

#### a) Pentas arena sentral (*central staging*)

Pentas arena sentral (*central staging*) ini penonton berada di sekeliling pentas.

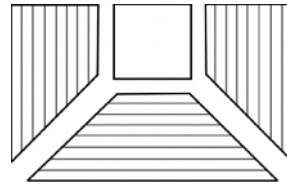
#### b) Pentas arena tapal kuda

Pentas arena tapal kuda ini penonton mengintari pentas berbentuk tapal kuda.



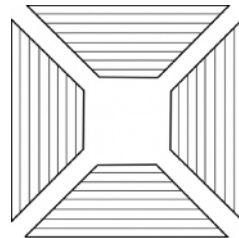
Gambar 17. Pentas Arena Tapal Kuda  
(Sumber: Pramana Padmodarmaya, 46)

c) Pentas arena U



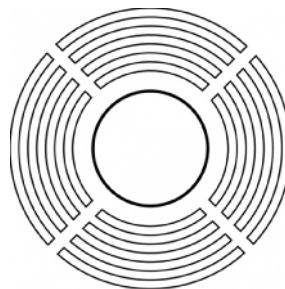
Gambar 18. Pentas Arena U  
(Sumber: Pramana Padmodarmaya, 47)

d) Pentas arena bujur sangkar



Gambar 19. Pentas Arena Bujur Sangkar  
(Sumber: Pramana Padmodarmaya, 48)

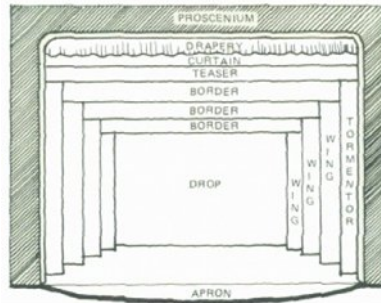
e) Pentas arena lingkaran



Gambar 20. Pentas Arena Lingkaran  
(Sumber: Pramana Padmodarmaya, 49)

## 2) Bentuk Prosenium

Disebut panggung proscaenium karena pentas ini menggunakan ketinggian atau panggung. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi dengan dinding dan lubang proscaenium.



Gambar 21. Pentas Proscenium  
(Sumber: Wien Pudji Priyanto, 11)

### 3) Bentuk Campuran

Yang dimaksud dengan bentuk pentas campuran ialah apabila ditemukan satu bentuk panggung atau pentas yang menurut pengertian-pengertian yang sudah termasuk bentuk arena atau proscenium. Misalnya, teater terbuka yang terdapat di Prambanan.

## 4. Tata Cahaya (*Lighting*)

### a. Pengertian Tata Cahaya (*Lighting*)

Pendukung suatu pertunjukan drama salah satunya adalah pencahayaan atau disebut dengan *lighting*. Menurut Vincen J-R Kehoe (1992: 42), *lighting* digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan yang mana warna cahaya saling tergantung satu sama lain untuk menciptakan suatu efek. Menurut Hendro Martono (2010: 11), tata cahaya merupakan daya tarik *magic* dalam perasaan yang memerintahkan untuk perhatian, menentukan emosi (*mood*), memperkaya *setting* dan menciptakan komposisi. Sedangkan menurut Eko Santosa, dkk (2008: 331), cahaya adalah unsur tata artistik yang

paling penting dalam pertunjukan teater karena tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa.

Dari uraian ketiga pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tata cahaya (*lighting*) merupakan penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung sehingga memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan.

#### **b. Fungsi Tata Cahaya**

Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Menurut Eko Santosa (2008: 331-332), fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer.

- 1) *Penerangan*. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu.
- 2) *Dimensi*. Dengan tata cahaya kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton

menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.

- 3) *Pemilihan*. Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya.
- 4) *Atmosfir*. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu.

### c. Warna Tata Cahaya

Cahaya lampu dapat mempengaruhi warna riasan. Terdapat beberapa warna yang menghasilkan warna yang jauh berbeda dari warna riasan asli karena efek cahaya lampu tertentu. Berikut adalah efek-efek cahaya lampu terhadap riasan:

Tabel I. Efek Cahaya Lampu Terhadap Riasan

(Vincent J. R. Kehoe, 1992: 44)

<b>Warna <i>Make Up</i></b>	<b>Cahaya Merah</b>	<b>Cahaya Kuning</b>	<b>Cahaya Hijau</b>	<b>Cahaya Biru</b>	<b>Cahaya Ungu</b>
<b>Merah</b>	Pucat	Merah	Sangat gelap	Gelap	Merah pucat

<b>Oranye</b>	Terang	Pucat	Gelap	Sangat gelap	Terang
<b>Kuning</b>	Sedikit muda	Pucat	Gelap	Seperti warna anggrek	Sedikit pink (merah jambu)
<b>Hijau</b>	Sangat gelap	Gelap keabu-abuan	Hijau pucat	Terang	Biru pucat
<b>Biru</b>	Gelap keabu-abuan	Gealap keabu-abuan	Hijau gelap	Biru	Gelap
<b>Ungu</b>	Hitam	Sangat gelap	Sangat gelap	Warna anggrek	Sangat pucat

## 5. Penataan Musik

### a. Pengertian Musik

Menurut Matius Ali (2006: 4), seni musik adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media “nada” (suara manusia/vokal ataupun alat-alat musik) yang tertentu. Menurut Tadkiroatun Musfiroh, dkk (2010: 122), musik pengiring dalam suatu cerita adalah musik yang berfungsi untuk mendukung cerita sehingga memperjelas dan memperkuat suasana, tokoh, dan tema cerita.

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa seni musik adalah seni menata bunyi menjadi suatu harmoni yang indah didengar.



Irama musik dalam seni drama diselaraskan dengan gerak, situasi, sekmen yang diperagakan.

#### **b. Jenis Musik dalam Cerita**

Menurut Kun S. Astuti (2010: 135), jenis musik yang dipilih sangat menentukan suasana cerita, jenis musik tersebut antara lain:

- 1) Musik tradisional untuk menggambarkan suasana pedesaan atau kehidupan masa lampau.
- 2) Musik *country* atau *western* untuk menggambarkan kehidupan budaya barat.
- 3) Musik klasik dapat menggambarkan suasana kerajaan di Eropa.
- 4) Musik yang berjaya dimasa tertentu dapat digunakan untuk menggambarkan suasana itu juga.

Sedangkan menurut Kusumawati (2005: 2), jenis-jenis musik pengiring ilustrasi dalam cerita yaitu, antara lain:

##### *1) ID Call (Station Identity)*

*ID Call (Station Identity)* adalah komposisi musik berdurasi pendek yang spesifik untuk identitas sebuah stasiun radio atau televisi.

##### *2) Tune*

*Tune* adalah karya musik yang tepat untuk mengawali sebuah acara, baik pentas maupun acara-acara siaran.

### 3) *Jingle*

*Jingle* merupakan karya musik yang durasinya sangat pendek sebagai tengara dan *surprise*, karena itu dalam *jingle* sering terdapat *smash* (pukulan keras) atau hard beat yang tiba-tiba sehingga orang terpaksa mendengarkan dan memperhatikan.

### 4) *Spot* program dan *spot* iklan

## c. Unsur-unsur Musikal Pembentuk Suasana

Seluruh unsur-unsur musikal dalam musik mempunyai peran khusus dalam membentuk suasana. Menurut Kamien (1980:2), unsur-unsur musikal tersebut antara lain nada, irama, harmoni dan gaya. Sedangkan menurut Tadkiroatun Musfiroh, dkk (2010: 123-130), unsur-unsur musikal tersebut antara lain;

- 1) Nada. Nada adalah tinggi rendahnya suara atau bunyi. Nada-nada dengan ketinggian yang berbeda akan memberikan nuansa yang berbeda.
- 2) Dinamik. Dinamik musik dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan pergerakan emosi. Perubahan dinamik dari dinamik lembut ke dinamik keras dapat menggambarkan perasaan terkejut atau sesuatu perubahan cepat.
- 3) Warna Suara. Warna suara instrumen musik memberikan nuansa yang berbeda pula. Suara *flute* yang lembut dapat menggambarkan melankolis. Suara *oboe* yang agak sengau dapat digunakan untuk menggambarkan suasana kesedihan yang dalam. Warna suara

*vibraphone* dapat digunakan untuk mengenang kembali masa kecil.

Demikian juga dengan instrumen musik yang lain, masing-masing memiliki kualitas tersendiri yang mampu menggambarkan situasi tertentu.

- 4) Irama. Dari segi tempo terdapat dua macam musik untuk ilustrasi yaitu pola irama *on beat* (ilustrasi musik yang berpatokan pada hitungan) dan pola irama *un beat* ( ilustrasi musik yang tidak berpatokan pada netrum atau tempo).
- 5) Harmoni. Harmoni atau panduan nada adalah susunan gabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi nadanya yang didengar secara serentak.

#### **d. Musik Pergelaran**

Dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* dalam cerita Rapunzel saat Raja di atas panggung suasana kerajaan harus dapat dihadirkan pada saat adegan berlangsung. Untuk itu jenis musik instrumental dengan judul *Capriccio Italien* karya *Pyotr Ilyich*, dengan pemotongan musik pada bagian depan liriknya menjadi musik pengiring saat tokoh Raja tampil di atas panggung. Karena musik ini dapat mewakili suasana kerajaan dan tokoh dalam cerita yang akan dibawakan, sehingga penonton dapat terbawa dalam alur cerita ini.

## **6. Manajemen Pergelaran**

### **a. Pengertian Manajemen**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 708), manajemen merupakan penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran. Menurut Djati Julitriarsa (1988: 3), manajemen adalah suatu proses tertentu yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan penggunaan setiap ilmu dan seni bersama-sama dan selanjutnya menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa manajemen merupakan suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran atau tujuan yang diharapkan.

### **b. Manajemen Pergelaran**

Manajemen dalam sebuah pertunjukan sangat dibutuhkan agar proses pertunjukan dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Kerjasama panitia yang baik dapat mempersatukan kinerja setiap panitia, sehingga semua bertanggungjawab dengan pekerjaan sesuai bagian dan jabatan masing-masing.

### **c. *Job Description* Panitia Pertunjukan**

Panitia adalah suatu kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan pembentukan panitia adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang dapat mengkoordinasikan

pergelaran dengan efektif dan efisien. Berikut adalah tugas dari masing-masing jabatan:

- a. Ketua: mengkoordinasikan anggota panitia dalam memutuskan segala sesuatu yang dianggap perlu untuk kelangsungan pergelaran, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kinerja kepanitian, serta memiliki wewenang penuh terhadap anggota panitia.
- b. Wakil ketua: membantu tugas ketua dan menggantikan ketua apabila ketua sedang berhalangan.
- c. Sekretaris: mengurus surat-surat baik formal maupun non formal yang dibutuhkan dalam pergelaran, mencatat hasil setiap rapat (notulen) sampai dengan pembuatan proposal.
- d. Bendahara: mengelola keuangan dalam kepanitian baik uang keluar maupun uang masuk atas persetujuan ketua panitia dan seluruh anggota panitia pergelaran
- e. Seksi acara: bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dalam pergelaran dengan penjadwalan yang jelas.
- f. Seksi publikasi, dekorasi dan dokumentasi (PDD): bertugas menyebarkan pemberitahuan pergelaran yang akan berlangsung, merancang disain pergelaran dan bentuk panggung yang digunakan serta bertanggungjawab terhadap dokumentasi setiap acara mulai dari awal hingga berlangsungnya pergelaran.

- g. Seksi sponsor: mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pertunjukan dengan menyebarkan proposal ke instansi-instansi.
- h. Seksi humas: menyebarkan surat izin atau surat-surat yang berkaitan dengan pertunjukan.
- i. Seksi perlengkapan: bertugas dalam persiapan dengan penyusunan baik dari segi tempat, tata panggung, menghias panggung, sampai dari alat musik maupun kebutuhan materiil pertunjukan.
- j. Seksi konsumsi: menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendapatkan konsumsi, baik untuk tamu undangan, peserta, dan panitia pertunjukan
- k. Seksi kebersihan: bertanggung jawab atas semua kebersihan tempat pertunjukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
- l. Seksi keamanan: bertanggung jawab atas keamanan selama pertunjukan berlangsung.

Dari uraian *job description* panitia pertunjukan tersebut penulis menjabat sebagai bagian dari seksi publikasi, dekorasi dan dokumentasi yang mana seksi ini bertugas dalam pemberitahuan pertunjukan yang akan berlangsung kepada masyarakat, merancang desain pertunjukan (brosur, spanduk, tiket, dll) dan bentuk panggung yang digunakan serta bertanggungjawab terhadap dokumentasi setiap acara yang mengenai pertunjukan.

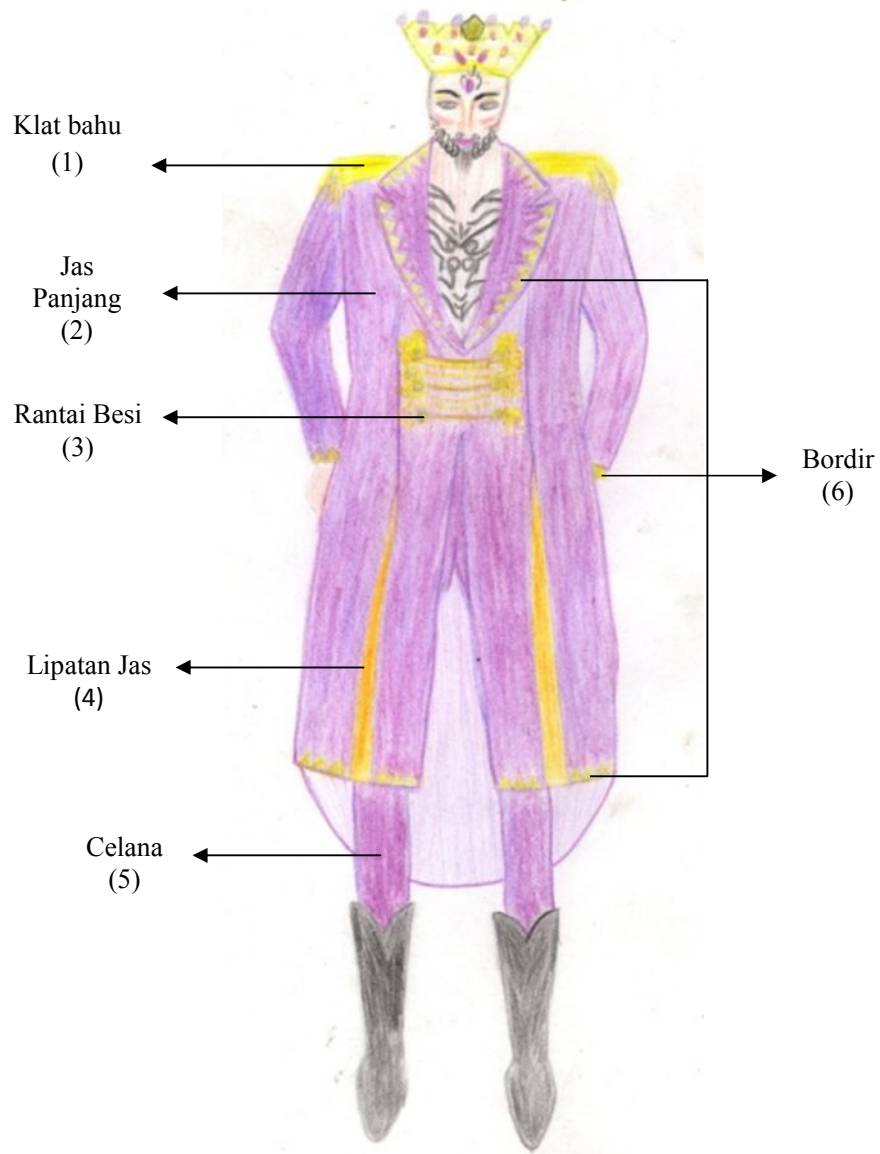
## **BAB III**

### **KONSEP RANCANGAN**

#### **A. Konsep Rancangan Kostum**

##### **1. Penyajian Gambar**

Konsep rancangan disain kostum dibuat dalam bentuk sketsa gambar yang berupa sajian gambar disain kostum. Sajian gambar yang akan dibuat, yaitu dengan *design sketching* dan *presentation drawing*. Berikut ini merupakan penyajian desain kostum Raja dalam cerita Rapunzel:



Gambar 22. Penyajian Gambar Kostum  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)



## 2. Bagian-bagian Kostum

Sumber ide kostum Raja yang dikembangkan dalam pertunjukan Proyek Tugas Akhir terletak pada bagian bagian jubah, celana, mahkota dan sepatu. Ada beberapa penambahan khusus yaitu jubah diganti dengan jas panjang, pangkat bahu, serta mahkota dan sepatu yang pembuatannya lebih dikreasi. Keseluruhan konsep kostum Raja disesuaikan dengan karakter tokoh Raja, serta tema pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

### a. Jas Panjang

Jas panjang sebagai perubahan dari bentuk jubah bludru dibuat dengan menggunakan kain tafeta berwarna ungu dan dihiasi bordir renda warna emas. Pemilihan warna ungu ini dari sumber ide warna kelopak bunga rapunzel yaitu warna ungu dan warna emas yang berlawanan kekayaan. Perubahan bentuk jas panjang dikarenakan untuk membuat kesan kesatria. Serta terdapat penambahan hiasan berupa pangkat bahu dan rumbai-rumbai berwarna emas



Gambar 23. Disain Jas Panjang  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

#### **b. Celana**

Celana dibuat dengan menggunakan kain berjenis sama dengan bahan jas yaitu dari bahan tafeta. Pengembangan bentuk celana yang dibuat ketat dan dimasukan dalam sepatu boot, menunjukan karakter yang gagah dan senang berpetualang



Gambar 24. Disain Celana  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

### **B. Rancangan Tata Rias Wajah**

#### **1. Disain Rias Wajah Keseluruhan**

Konsep rancangan tata rias wajah untuk tokoh Raja yang menjadi sosok pemimpin memiliki karakter gagah berani, baik hati, tegas dan berjiwa kepemimpinan harus diberikan penekanan dengan efek-efek tertentu. Hal ini bertujuan agar pada saat di panggung perhatian penonton dapat tertuju pada tokoh Raja dan karakter yang ingin dimunculkan.

Dalam Proyek Akhir ini tata rias Raja bersumber ide dari bentuk atau raut wajah Kaisar Wilhem I sebagai kaisar Jerman pada tahun 1888 yang pada umumnya gemar memelihara rambut pada wajahnya yaitu jenggot dan jambang yang lebat.

Pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* pengembangan tata rias pada tokoh Raja terletak pada rias alis yang dibuat lebih tegas, rias wajah karakter raja, jambang diganti dengan penggunaan *face painting* dan jenggot dibuat dari rambut pasangan.

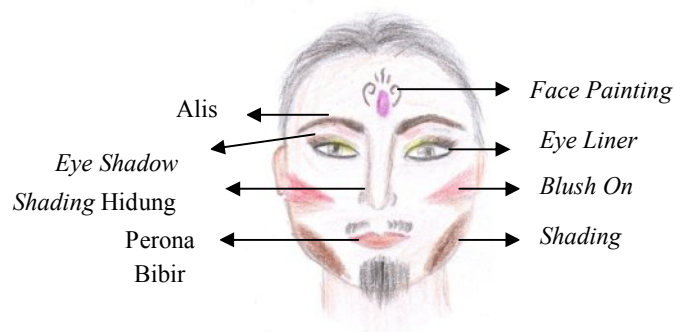


Gambar 25. Disain Rias Wajah Keseluruhan  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 2. Disain Rias Wajah

Disain tata rias wajah untuk tokoh Raja dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasi* adalah tata rias karakter seorang ayah atau raja, sehingga menggunakan teknik-teknik rias panggung dengan kosmetika *waterproof* dan warna dasar tata rias coklat kemerahan agar pada saat di panggung tidak terlihat pucat jika terkena lampu panggung. Penggambaran karakter melalui rias wajah dapat dilihat dari penggunaan warna, riasan mata yang didominasi warna lembut seperti coklat dan putih tulang. Selain itu pembentukan alis yang tegas dan dibuat sedikit naik keatas menggunakan pensil alis warna hitam dan dirapikan dengan maskara warna hitam. Garis-garis hidung dan tulang pipi dipertegas dengan *eye shadow* warna coklat.

Pengkoreksian bentuk wajah untuk rias karakter raja dimaksud agar wajah pemeran tokoh Raja terlihat lebih ideal. Bentuk wajah model yang persegi maka perlu mengecilkan atau *shading* pada bagian pipi, tepi dahi, rahang namun perlu melebar pada bagian dagu.



Gambar 26. Disain Rias Wajah  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

### 3. Disain Alis

Pengembangan bentuk alis Raja bentuknya lebih tajam dengan penerapan garis yang tegas diaplikasikan dengan pensil alis warna hitam kemudian ditebalan dan dirapikan dengan maskara warna hitam.

Disain bentuk alis ini pengembangan dari bentuk riasan alis Raja dalam video cerita Rapunzel yaitu bentuk alis pria gagah untuk memperkuat watak Raja sebagai pemimpin.



Gambar 27. Disain Alis  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

#### 4. Disain Mata

Disain rias mata pada tokoh Raja merupakan pengembangan rias karakter raja yang terletak pada penggunaan *eye shadow* warna coklat muda pada kelopak mata dan warna putih tulang pada puncak tulang mata (*highlight*) dan sudut mata warna coklat tua. Kemudian penambahan *eye shadow* warna hitam pada sekitar mata bertujuan untuk membuat bentuk mata yang lebar dan tajam.

Penerapan *eye liner* pada sekeliling mata dengan warna hitam dan tebal dengan *eye liner* cair sehingga membuat mata terlihat lebih tajam.



Gambar 28. Disain Mata  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

#### 5. Disain Bulu Mata

Penggunaan bulu mata pada tokoh Raja menggunakan bulu mata jenis natural dua pasang atau *double* dengan kode no. 18 agar saat diatas panggung tokoh Raja bagian mata . Kemudian disatukan dengan mascara warna hitam sehingga bulu mata pasangan dan bulu asli terlihat menyatu dan terlihat lebih jelas dan natural.



Gambar 29. Disain Bulu Mata  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 6. Disain Rias Pipi (*Blush On*)

Pengaplikasian rias pipi dengan arah ke samping atau horizontal di sepanjang pipi sampai ke telinga untuk memberikan kesan wajah lebih lebar.



Gambar 30. Disain Rias Pipi  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 7. Disain Rias Hidung

Penerapan rias hidung pada bagian pangkal hidung hingga pangkal alis menggunakan *shading* gelap pada dasar *make up* dan bedak padat warna coklat gelap pada sentuhan akhir *make up*. Sedangkan pada bagian tengah hidung diberi sentuhan bedak padat warna terang sebagai *highligh*t. Hal ini bertujuan untuk memberi kesan hidung mancung.



Gambar 31. Disain Hidung  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 8. Disain Bibir

Bibir yang telah dikoreksi dengan *lipliner* warna merah bata kemudian diberi perona warna coklat kemerahan dengan gradasi warna semakin luar semakin tua.



Gambar 32. Disain Bibir  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 9. Proses Rias Wajah Raja

Proses merias wajah pada tokoh Raja dalam cerita Rapunzel sebagai berikut:

### a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan yaitu mempersiapkan alat, kosmetik, bahan dan area kerja. Perias diwajibkan mencuci tangan terlebih dahulu sebelum merias agar tangan bersih dan kotoran tidak menempel pada wajah model.

Setelah persiapan dilakukan diagnosa wajah model, namun diagnosa wajah secara detail telah dilakukan pada saat test make up atau latihan, sehingga kekurangan wajah model dapat dikoreksi lebih cepat pada hari H.

b. Pembersihan wajah

Pembersihan wajah dilakukan untuk menghapus sisa kosmetika dan kotoran yang menempel pada wajah. Pembersihan menggunakan pembersih 'SA sari mawar' yang diangkat dengan menggunakan tisu kemudian diberi penyegar dengan 'SA sari mawar' dengan cara ditepuk-tepuk menggunakan kapas.

c. Pemberian pelembab

Pemberian pelembab dilakukan agar wajah terlindungi dari kosmetika yang mnempel pada wajah. Pelembab yang digunakan pelembab 'SA' dan ratakan pada seluruh wajah dan leher.

d. Pemasangan jenggot palsu

Oleskan latek pada bagian dagu yang akan dipasangkan jenggot dan bagian kulit jenggot palsu, diamkan selama  $\pm 1$  menit lalu lekatkan jenggot pada dagu. Tepuk-tepuk kecil agar jenggot merekat dengan sempurna. Oleskan lem bulu mata pada tepi-tepi jenggot lalu tekan-tekan dengan kapas sehingga terdapat sisa-sisa kapas yang melekat pada bagian tepi jenggot. Tutup batas tepi jenggot yaitu diatas sisa kapas dengan alas bedak Kry no. 5W.

e. Pemberian alas bedak

Alas bedak yang digunakan yaitu 'Kry' dan 'UI' yang khusus untuk rias panggung. Kry yang digunakan yaitu no. 5W sebagai dasar tata rias wajah. Alas bedak diratakan hingga menutupi seluruh wajah dan leher serta menutupi kekurangan pada wajah.



Kemudian aplikasikan alas bedak yang lebih tua dan gelap Kry NG .01 diberikan pada bawah tulang pipi, rahang dan batang hidung sebagai *shading* untuk menyamarkan kekurangan pada wajah.

f. Pemberian bedak tabur

Setelah alas bedak yang diberikan telah rata dan tepat penggunaannya, wajah diberi bedak tabor. Bedak tabor digunakan untuk menutup dan meratakan warna alas bedak. Bedak tabur yang digunakan yaitu bedak tabur warna coklat kemerahan yaitu Rev *soft beige*. Pemilihan bedak tabur warna coklat kemerahan dikarenakan agar wajah tidak terlihat pucat saat terkena lampu panggung.

g. Pemberian bedak padat

Sebelum pemberian bedak padat agar hasil riasan tahan lama dan lebih melekat ke kulit maka tempelkan es batu secara menyeluruh pada wajah lalu keringkan dengan tisu.

Setelah pemberian es batu, wajah dibubuhi bedak padat. Pemberian bedak padat agar wajah lebih halus dan warna kulit terlihat lebih rata. Warna bedak padat yang digunakan yaitu warna coklat kemerahan merk Iz no. 09 *ivory glow*.

h. Pemberian perona mata

Rias mata menggunakan *eye shadow* warna coklat muda, coklat tua, hitam dan putih tulang. Pengaplikasian perona mata harus tajam agar riasan tampak dari kejauhan. Kosmetik yang digunakan palet *eyeshadow* LP no. 0110.

*Eyeliner* mata tajam dengan dibentuk garis naik untuk mengoreksi mata model yang turun. Bulu mata menggunakan lapis dua bentuk bulu natural no. 18 lalu satukan bulu mata asli dan bulu mata palsu dengan mascara warna hitam

i. Pembentukan Alis

Alis dibuat lebih tinggi dan tebal dari alis asli model agar terlihat tajam dan tegas. Warna alis yaitu hitam dan dibaurkan dengan sedikit warna coklat tua.

j. Pembentukan hidung

Bentuk hidung model yang lebar pada bagian bawah, maka perlu dikoreksi dengan memberikan shading pada bagian batang hidung menggunakan eyeshadow Rev warna coklat dan pada bagian tengah beri bedak *shimmer* untuk memberikan kesan menonjol sehingga hidung terlihat lebih mancung.

k. Pemberian perona pipi

Pada tulang pipi diberi perona pipi LP kode PB. 02 warna merah muda yang dibaurkan. Pada bawah tulang pipi terlebih dahulu diberi *shading* luar menggunakan perona mata warna coklat agar tulang pipi terlihat lebih dalam. Perona pipi dan *shading* dibaurkan agar warna lebih menyatu dan tidak terlihat seperti garis.

l. *Face painting*

Buat disain gambar sesuai sumber ide dengan pensil alis lalu tebalkan dengan *eyeliner* cair warna hitam

m. Pembuatan kumis

Bentuk kumis dengan garis-garis seperti pertumbuhan rambut. Tebalkan kumis asli dengan maskara hitam supaya hasil terlihat lebih natural.

n. Pemberian lipstik

Bibir model dikoreksi dengan pensil alis warna merah bata. Aplikasikan warna lipstik warna coklat kemerahan.

**10. Test Make Up**

a. *Test Make Up I*



Gambar 33. *Test Make Up I*  
(Dokumen: Hana Melita P, 2012)

Pada *test make up I*, *foundation* menggunakan Kry 5W dan Kry NG 1 sebagai *shading* dalam. Warna bedak tabur dan padat menggunakan warna *beige*. Rias mata menggunakan perona mata warna coklat dan diberi sudut mata warna coklat tua. *Highlight* menggunakan warna kuning gading. Pembentukan alis menggunakan

pensil alis warna coklat tua. *Eyeliners* bawah diberi warna hitam. Perona pipi menggunakan warna merah bata. Warna *lipstick* yang digunakan yaitu coklat tua. *Face painting* berbentuk garis vertikal menyerupai garis pertumbuhan rambut guna membentuk jenggot dengan pensil alis warna hitam.

b. *Test Make Up II*

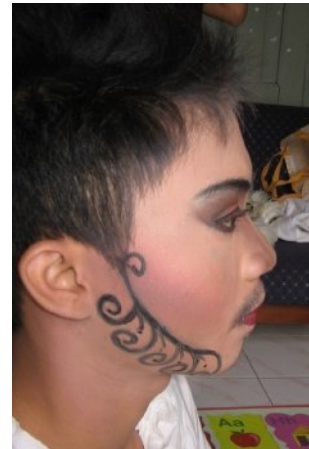


Gambar 34. *Test Make Up II*  
(Dokumen: Hana Melita P, 2012)

Pada *test make up II*, alas bedak menggunakan Kry 5W dan Kry NG 1 sebagai *shading* dalam. Warna bedak tabur dan padat yaitu kemerahan. Rias mata menggunakan perona mata warna coklat muda dan diberi sudut mata warna coklat. *Highlight* menggunakan bedak tabur *shimmer*. Rias alis menggunakan pensil alis warna coklat kehitaman dan dirapikan dengan mascara warna hitam. *Shading* hidung menggunakan bedak badat warna coklat tua lalu dibaurkan. *Eyeliners* bawah mata menggunakan warna hitam. Bulu mata menggunakan bulu mata palsu jenis natural satu lapis. Perona pipi menggunakan warna

merah muda dan dicampur dengan warna merah. Warna lipstick yang digunakan adalah merah bata.

c. *Test Make Up III*



Gambar 35. *Test Make Up III*  
(Dokumen: Hana Melita P, 2012)

Pada *test make up III*, aplikasi *foundation* tidak terdapat banyak perubahan dari *test make up II*. Namun terdapat sedikit perubahan pada warna bedak tabur, yaitu menggunakan warna *soft beige* sehingga terlihat kemarahan dan bedak padat menggunakan pilihan warna *ivory*. Rias mata menggunakan perona warna coklat muda dan diberi sudut

mata warna coklat kehitaman. *Highlight* menggunakan perona mata warna putih tulang. *Eyeliners* bawah menggunakan warna hitam. Alis dibuat lebih tebal dari alis asli dengan menggunakan pensil alis warna hitam, kemudian alis dirapikan dengan mascara warna hitam sesuai garis pertumbuhan rambut. *Shading* hidung menggunakan perona mata warna coklat tua lalu dibaurkan. Perona pipi menggunakan warna merah bata dicampur dengan warna coklat. Lipstik yang digunakan yaitu warna merah bata dengan bingkai bibir warna coklat. Menggunakan *face painting* sebagai pengganti jenggot dengan bentuk menyerupai rambut, yaitu garis melengkung kedalam. Pembuatan jenggot palsu menggunakan lungsen ukuran sedang yang telah dirapikan sehingga menyerupai jenggot asli.

d. *Test Make Up IV*



Gambar 36. *Test Make Up IV*  
(Dokumen: Hana Melita P, 2012)

*Test make up IV*, pada *base make up* tidak terdapat banyak perubahan dari *test make up III*. Rias mata, *eyeliner* dan rias alis sama dengan *test make up III*, namun dalam pemberian perona mata lebih ditebalkan. Perona pipi menggunakan warna merah bata dan dibaurkan menggunakan warna coklat tua. Lipstik yang digunakan juga sama dengan *test make up III* yaitu warna merah bata dengan bingkai bibir warna coklat, namun dalam pengaplikasiannya lebih membaaur. Menggunakan *face painting* sebagai pengganti jenggot dengan bentuk menyerupai rambut, yaitu garis melengkung kedalam dengan jumlah 5 lengkungan. Pembuatan jenggot palsu menggunakan potongan rambut yang telah dirapikan kemudian disusun dengan latex pada bahan *leukoplast* sehingga menyerupai jenggot asli. Kemudian pada tengah dahi diberi permata warna ungu

### **C. Rancangan *Face dan Body Painting***

#### **1. Disain *Face Painting***

Terdapat dua disain *face painting* yaitu pada bagian rahang dan dahi. Pada bagian dahi *face painting* terletak pada tengah dahi di atas pertemuan kedua alis dengan menempelkan perhiasan permata warna ungu dan *painting* berupa garis yang dibuat dengan *eyeliner* hitam.



Gambar 37. Disain *Face Painting* pada Dahi  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

Disain *face painting* pada bagian rahang dibuat untuk membentuk *painting* pertemuan antara godeg dan jenggot sehingga *face painting* berbentuk jambang dengan lengkungan yang ujung melingkar ke dalam. Jumlah 5 lengkungan sesuai dengan jumlah kelopak bunga rapunzel. *Face painting* digambar menggunakan *eyeliner* cair sehingga mudah dibersihkan dan aman untuk kulit wajah.



Gambar 38. Disain *Face Painting* pada Rahang  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 2. Disain *Body Painting*

Disain *body painting* Raja berupa bentuk geometris lengkungan, garis-garis patah, garis runcing dan tajam sehingga dapat terlihat karakter seorang Raja. Tujuan dari pembuatan *body painting* yaitu mengisi area badan yang kosong dan mewarnai tubuh dengan simbolisasi-simbolisasi tertentu.



Gambar 39. Disain *Body Painting*  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)



#### **D. Rancangan Penataan Rambut**

Disain penataan rambut Raja menggunakan penataan rambut lepas dengan rambut disisir kebelakang lalu dirapikan dengan *hairspray* dan diberi hiasan kepala berupa mahkota raja.



Gambar 40. Rancangan Penataan Rambut  
(Sketsa: Hana Me;ita P, 2012)

#### **E. Rancangan Aksesoris**

##### **1. Disain Mahkota**

Disain aksesoris yang ditambahkan untuk tokoh Raja yaitu aksesoris mahkota. Penambahan mahkota pada kostum Raja bertujuan untuk lebih menunjukkan identitas seorang raja. Dalam pembuatan aksesoris mahkota akan dikembangkan pada bentuk mahkota dan jenis bahan yang digunakan. Pemilihan bahan yang ringan dengan menggunakan *sponaty* warna hitam, dilapisi kain emas dan kain plasmen warna emas. Selain itu ditambahkan permata warna ungu dan coklat muda agar mahkota tersebut terlihat kemewahannya saat terkena cahaya panggung.



Gambar 41. Disain Mahkota  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## 2. Disain Sepatu

Disain alas kaki untuk Raja berupa sepatu panjang hingga batas betis yang biasanya disebut sepatu boot. Sepatu ini terbuat dari bahan *vinyl* warna hitam. Pengembangan pada sepatu ini terletak pada penambahan hiasan berupa merak dan benang berwarna emas, sehingga terlihat mewah.



Gambar 42. Disain Kostum  
(Sketsa: Hana Melita P, 2012)

## F. Rancangan Pergelaran

Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* yang diikuti oleh 43 mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan. Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan adalah sebagai perias tokoh dalam pertunjukan ini, sedangkan para tokoh diserahkan kepada tim ISI Yogyakarta yang sebagian besar mahasiswa ISI seni teater dan seni tari. Jumlah tokoh dalam pertunjukan sama dengan jumlah mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir tahun 2012,

sehingga setiap mahasiswa bertanggung jawab merias satu peran tokoh dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

### **1. Tema Pertunjukan**

Pertunjukan bertema *Fairy Tales of Fantasy* adalah kumpulan dongeng-dongeng khayalan yang merupakan cerita fantasi yang mana ditandai dengan adanya unsur peri penyelamat, adanya tokoh baik dan jahat serta adanya unsur magic. *Fairy Tales of Fantasy* ini berisi tentang tujuh kumpulan dongeng luar negeri antara lain Aladin, *Rapunzel*, *Snow White*, *Swan Lake*, Putri Tidur, Cinderella dan *Beauty and the Beast*.

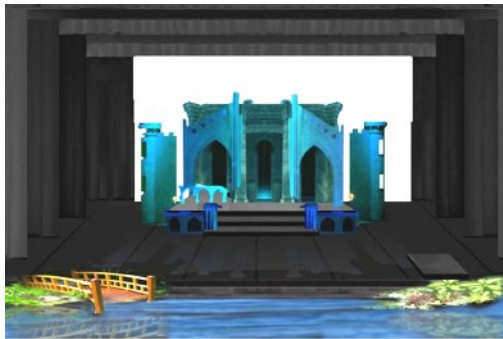
Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan mengambil dari tujuh dongeng diatas, karena dongeng-dongeng tersebut yang paling umum diketahui oleh masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral yang dapat diambil dalam setiap cerita tersebut. Selain itu, ingin memberikan nuansa dan konsep baru kepada penonton tentang dongeng yang selama ini kurang diminati oleh masyarakat. Konsep baru yang ditampilkan meliputi kostum, tata rias, tata rambut, dan cara penyampaian dongeng. Sehingga diharapkan penonton tidak merasa bosan dengan menyaksikan pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

### **2. Konsep Rancangan Sarana Pendukung Pertunjukan**

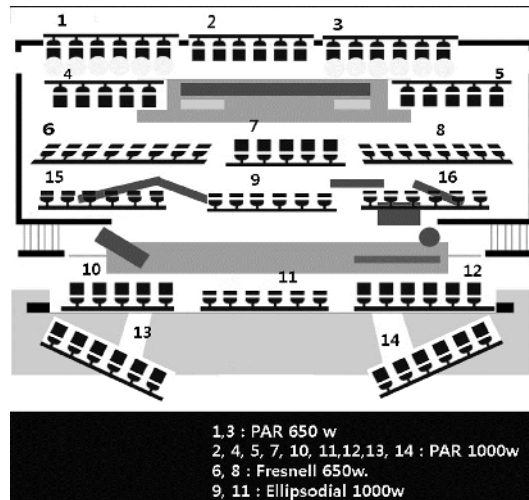
Pertunjukan berisi tujuh dongeng luar negeri yang disusun menjadi satu kesatuan. Penampilannya dengan dialog bahasa Indonesia, sehingga penonton yang mayoritas masyarakat Indonesia dapat menikmati dan mengetahui isi dongeng dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

Pergelaran ini bertempat di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) *Concert Hall*, yang memiliki tata panggung berupa panggung prosenium dengan kapasitas 500-1000 kursi penonton. Sedangkan untuk lighting menggunakan bentuk lampu par 650 watt, par 1000 watt, fresnell 650 watt dan ellipsoidal 1000 watt

Dekorasi tata panggung pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* pada saat dongeng Rapunzel menggunakan desain panggung kerajaan yang dibuat dari kardus-kardus bekas daur ulang. Pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*, tata musik dikemas lebih modern. Musik yang digunakan berjenis musik instrumental sehingga penonton seakan dibawa ke dunia dongeng tersebut. Seperti dalam dongeng Rapunzel disaat Raja keluar menggunakan musik *Capriccio italien* karya *Pyotr Ilyich Tchaikovsky*.



Gambar 43. Rancangan Dekorasi Kerajaan  
(Sketsa: Hakim, 2012)



Gambar 44. Rancangan *Lighting* Panggung  
 (Sketsa: Tim ISI, 2012)

### 3. Konsep Rancangan Manajemen Pergelaran

Pelaksanaan pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* meliputi beberapa tahap, yaitu:

#### a. Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia dimaksudkan agar pertunjukan dapat terlaksana dengan sukses dan berjalan lancar. Panitia pertunjukan adalah semua mahasiswa yang mengikuti ujian Proyek Akhir dan dibantu dengan adik tingkat semester II. Setelah pembentukan panitia tersusun maka dibagikan *job description* sesuai kelompok panitia yang telah tersusun.

#### b. Penentuan Waktu dan Tempat Pertunjukan

Sesuai kesepakatan bersama, pertunjukan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Maret 2012 mulai pukul 14.00-16.45 WIB di Taman Budaya Yogyakarta *Concert Hall*.

c. Penentuan Tim Kerjasama

Tim ISI Drama Musikal Yogyakarta dipilih sebagai pembuatan naskah drama dan pemain. Pemain tokoh drama berjumlah 43 orang yang sebagian besar dari mahasiswa ISI.

d. Penentuan Anggaran

Pergelaran ini membutuhkan biaya yang cukup besar untuk mempersiapkan segala sesuatunya mulai dari gedung hingga konsumsi dan keperluan lain yang mendukung acara pertunjukan, sehingga penentuan anggaran perlu dirinci secepat mungkin.

e. Latihan

Latihan yang akan dilaksanakan selama 1 bulan yang terbagi dalam 7 minggu, sehingga 1 minggu mendapatkan latihan sebanyak  $\pm 4$  kali. Tempat latihan drama ini di Pendopo Karawitan kampus ISI Yogyakarta.

f. Gladi Kotor

Gladi kotor dilaksanakan di *stage teater* kampus ISI Yogyakarta. Gladi kotor ini merupakan latihan terakhir sebelum gladi resik dan pentas, para model sudah menggunakan kostum dan propertiannya agar saat pentas berlangsung dapat memastikan kostum yang dipakai nyaman atau tidak mengganggu saat pementasan. Latihan terakhir ini terdapat tambahan dari musik pengiring.

g. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 16 maret 2012 di Taman Budaya Yogyakarta. Penataan panggung dan lampu dilaksanakan pada siang hari oleh tim ISI dan dibantu oleh sebagian mahasiswa tata rias. Gladi bersih dimulai pada pukul 19.30 WIB dengan para pemain tokoh sudah lengkap dengan *make up*, kostum, aksesoris dan *property* lainnya. Hal ini dilakukan agar hasil yang akan dipentaskan dapat dievaluasi sebelum pertunjukan.

h. Penjurian

Penjurian dilaksanakan sebelum pertunjukan berlangsung dan saat pertunjukan berlangsung sehingga juri dapat melihat detail tata rias dan kostum yang digunakan serta bagaimana hasil penampilan saat dipertunjukan di atas panggung.

i. Pertunjukan

Pertunjukan pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil dan Pembahasan Kostum

##### 1. Hasil

Kostum Raja terdiri dari jas panjang, celana, mahkota dan sepatu. Bahan kain yang digunakan dalam pembuatan kostum yaitu kain taffeta warna ungu dan beberapa gulung renda bordir emas.



Gambar 45. Hasil Kostum  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

##### 2. Pembahasan

Kain tafeta sebagai bahan pembuatan kostum semakin memperkuat karakter tokoh Raja dalam cerita Rapunzel sebagai seorang ayah. Warna



ungu sebagai warna dasar dan hiasan warna emas pada bagian kostum

Raja menambah kesan seorang raja.

## **B. Hasil dan Pembahasan Tata Rias Wajah**

### **1. Hasil dan Pembahasan Diagnosa Wajah Model**

#### **a. Hasil**

Diagnosa model tokoh raja dalam cerita Rapunzel antara lain:

- 1) Jenis kulit kombinasi
- 2) Terdapat jerawat pada bagian pipi dan dahi
- 3) Bentuk wajah persegi
- 4) Bentuk alis proposional
- 5) Bentuk mata turun
- 6) Bentuk hidung lebar
- 7) Bentuk bibir proposional



Gambar 46. Wajah Model Tampak Depan  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)



Gambar 47. Wajah Model Tampak Samping  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

#### **b. Pembahasan**

Berdasarkan proses diagnosa wajah model yang telah dilakukan, diperoleh bentuk tata rias yang sesuai dengan tema dan sumber ide. Hasil diagnosa ini menghasilkan beberapa koreksi bentuk wajah untuk terciptanya tata rias wajah yang dapat menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna menjadi lebih ideal sehingga menghasilkan tata rias tokoh Raja dalam cerita Rapunzel.

### **2. Hasil dan Pembahasan Rias Wajah**

#### **a. Hasil**

Berdasarkan proses rancangan tata rias wajah dan latihan yang telah dilakukan, diperoleh tata rias fantasi yang sesuai dengan tema dan sumber ide. Hasil tata rias ini sama dengan disain *test make up IV*, namun terdapat sedikit perubahan pada bentuk *face painting* dengan penambahan garis lengkung pada sisi permata.



Gambar 48. Hasil Rias Wajah  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

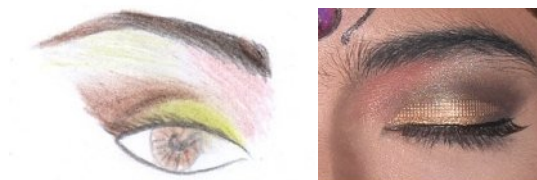
b. Pembahasan

Hasil pada tata rias wajah fantasi tokoh Raja saat pertunjukan tidak terlihat pucat saat dipanggung karena menggunakan dasar tata rias coklat kemerahan dengan jenis *waterproof*. Warna riasan tidak berubah saat di panggung karena lampu yang digunakan saat Raja dalam cerita Rapunzel netral dengan sedikit warna ungu.

### 3. Hasil dan Pembahasan Rias Mata

a. Hasil

Pada kelopak mata menggunakan *eyeshadow* warna coklat muda, sudut mata menggunakan warna coklat tua dan warna putih tulang pada highlight serta warna merah bata pada pangkal kelopak mata.



Gambar 49. Hasil Rias Mata  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

b. Pembahasan

Mata pemeran tokoh Raja terlihat lebih naik karena sudut mata dibentuk naik dan dibaurkan ke arah atas. Mata dibingkai dengan *eyeliner* warna hitam sehingga mata lebih tajam saat berada di atas panggung. Namun hasil akhir yang didapat mata terlihat cantik karena warna penggunaan *eye shadow* warna coklat terlalu terang dan bersinar.

#### 4. Hasil dan Pembahasan Alis

a. Hasil

Alis dibentuk menggunakan pensil alis warna hitam warna hitam kemudian dipertegas dan dirapikan dengan maskara hitam sesuai dengan pertumbuhan rambut alis.



Gambar 50. Hasil Rias Alis  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

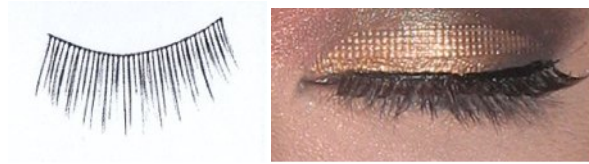
b. Pembahasan

Jarak panggung yang jauh bentuk alis tetap terlihat jelas dan tegas serta bentuk alis tidak terlihat patah pada pangkal hidung karena telah dipertegas dengan *shading* hidung warna coklat tua.

#### 5. Hasil dan Pembahasan Bulu Mata

a. Hasil

Menggunakan dua pasang bulu mata palsu jenis natural dengan kode no. 18 dan disatukan dengan mascara warna hitam.



Gambar 51. Hasil Bulu Mata  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

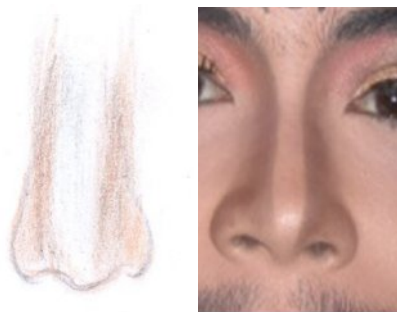
b. Pembahasan

Pemasangan bulu mata yang natural dengan penggunaan dua lapis menjadikan mata terlihat lebih tajam saat berada di atas panggung namun hasil penggunaan bulu mata tidak sesuai dengan karakter seorang raja karena bulu mata yang digunakan terlalu lentik sehingga mata terlihat seperti mata perempuan.

## 6. Hasil dan Pembahasan Rias Hidung

a. Hasil

Rias hidung pada bagian pangkal hidung hingga pangkal alis menggunakan *shading* gelap pada dasar *make up* dan bedak padat warna coklat gelap pada sentuhan akhir *make up*. Sedangkan pada bagian tengah hidung diberi sentuhan bedak padat warna terang sebagai *highligh*.



Gambar 52. Hasil Rias Hidung  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

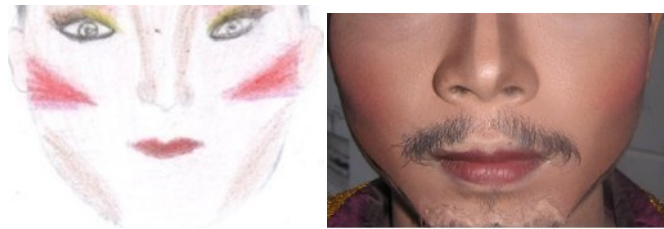
b. Pembahasan

Hidung model terlihat lebih mancung dan proposional karena pemberian *shading* dan pemberian warna terang tinting pada bagian tengah hidung sudah sesuai sehingga dengan jarak penonton yang jauh bentuk hidung terlihat proposional.

**7. Hasil dan Pembahasan Rias Pipi (*Blush On*)**

a. Hasil

Perona pipi diaplikasikan dengan warna merah bata mengarah kesamping (datar).



Gambar 53. Hasil Rias Pipi  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

b. Pembahasan

Pipi model terlihat lebih tirus dan wajah terlihat lebih segar karena penambahan *shading* pipi.

**8. Hasil dan Pembahasan Bibir**

a. Hasil

Perona bibir diaplikasikan dengan diberi perona warna coklat kemerahan dengan gradasi warna semakin luar semakin tua.



Gambar 54. Hasil Rias Bibir  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

b. Pembahasan

Warna rias bibir yang merah bata sudah cocok untuk rias seorang pria sehingga pada saat di panggung tidak terlihat pucat.

**C. Hasil dan Pembahasan *Face Painting* dan *Body Painting***

**1. Hasil dan Pembahasan *Face Painting***

a. *Face painting* pada dahi

1) Hasil

*Face painting* diaplikasikan dengan menempelkan hiasan permata ukuran sedang warna ungu dan di sekelilingnya di gambar bentuk geometris.



Gambar 55. Hasil *Face Painting* pada Dahi  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

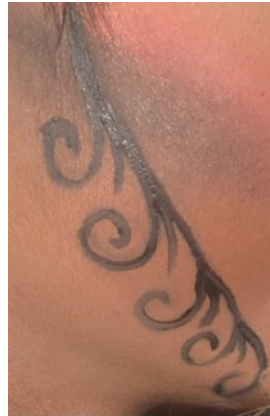
2) Pembahasan

Permata ungu yang bersinar apabila terkena cahaya lampu menambah keindahan pada *make up* dan memunculkan keistimewaan tokoh Raja dalam cerita Rapunzel.

b. *Face painting* pada rahang

1) Hasil

*Face painting* pada bagian rahang dibuat dengan lengkungan yang ujung melingkar ke dalam berjumlah 5 lengkungan. *Face painting* digambar menggunakan *eyeliner* cair.



Gambar 56. Hasil *Face Painting* pada Rahang  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

2) Pembahasan

Bentuk gambar *face painting* pada bagian rahang sama dengan sumber ide dan disain namun dalam mengaplikasikan kurang jelas dan jarak antara garis kurang lebar sehingga jarak penonton yang jauh *face painting* ini tidak terlihat jelas serta garis yang melengkung ke dalam tanpa ada garis yang tajam belum sesuai dengan karakter tokoh raja.



## 2. Hasil dan Pembahasan *Body Painting*

### a. Hasil

Hasil bentuk *body painting* pada bagian dada berbentuk geometris yang berupa bentuk geometris lengkungan, garis-garis patah, garis runcing dan tajam dengan warna hitam.



Gambar 57. Hasil *Body Painting*  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

### b. Pembahasan

Penggambaran hasil *body painting* menggunakan snowman warna hitam karena pada saat latihan model alergi dengan cat *body painting* yang biasanya dipakai, sehingga untuk menanggulangi hal tersebut sebelumnya badan model diberi alas bedak lalu digambar motif *body painting* geometris. Untuk mempertebal garis *body painting* maka ditambahkan *eyeliner* cair warna hitam.

## D. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut

### 1. Hasil

Hasil penataan rambut Raja menggunakan penataan rambut lepas terurai dan rambut disisir ke belakang lalu dirapikan dengan *hairspray* serta diberi hiasan kepala berupa mahkota raja.



Gambar 58. Hasil Penataan Rambut  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

## 2. Pembahasan

Rambut model terlihat lebih tertata rapi dengan mahkota sesuai dengan ukuran kepala sehingga nyaman digunakan.

## E. Hasil dan Pembahasan Asesoris

### 1. Hasil dan Pembahasan Mahkota

#### a. Hasil

Berdasarkan proses rancangan mahkota yang dibuat, maka diperoleh mahkota yang sesuai dengan tema, dan sumber ide. Bahan pembuatan mahkota ini terbuat dari bahan dasar *sponaty* yang kemudian dilapisi dengan kain emas, kertas plasmen dan ditambah permata warna ungu dan coklat muda.



Gambar 59. Hasil Mahkota  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

b. Pembahasan

Hasil penampilan mahkota pada saat dipanggung terlihat menyala dan menambah kemewahan seorang raja, karena warna emas dan hiasan permata pada mahkota terlihat menyala saat terkena sorot lampu.

## 2. Hasil dan Pembahasan Sepatu

a. Hasil

Dari proses rancangan disain sepatu, diperoleh bentuk sepatu yang sesuai dengan tema dan sumber ide. Dengan penambahan hiasan berupa bentuk payet emas berbentuk burung



Gambar 60. Hasil Sepatu  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)

b. Pembahasan

Penampilan pada saat diatas panggung sepatu terlihat mewah apabila terkena sorot lampu panggung sehingga payet emas dapat menambah keistimewaan karakter tokoh raja.

## F. Hasil dan Pembahasan Pergelaran

Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* yang dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 17 Maret 2012 dimulai dari pukul 14.00 WIB yang

bertempat di Taman Budaya Yogyakarta *Concert Hall*, diikuti oleh 43 mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan. Satu hari sebelum acara pertunjukan dimulai, pada hari jumat tanggal 16 Mei 2012 pukul 19.00 WIB diadakan gladi bersih yang diikuti oleh panitia yang terkait dalam acara pertunjukan guna kelancaran acara pada saat pertunjukan berlangsung. Pertunjukan menampilkan tujuh cerita dongeng luar negeri antara lain Aladin, *Snow White*, *Swan Lake*, Rapunzel, Putri Tidur, Cinderella dan *Beauty and the Beast*.

Hasil dari pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* sesuai dengan rencana target yang dibuat, kecuali pada waktu mulainya pelaksanaan yang mundur selama 30 menit dari jadwal acara. Namun secara keseluruhan pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* dapat berjalan dengan sukses dan memuaskan.

Hasil tata panggung sesuai dengan disain, sehingga tidak merubah penataan di panggung. Tata panggung dapat mewakili dongeng Rapunzel karena dekorasi panggung berbentuk kerajaan. Tata cahaya yang digunakan dapat mewakili setiap dongeng dan suasana cerita. Ditambah tata musik yang dapat menambah dongeng tersebut hidup dan lebih menarik. Sasaran penonton pertunjukan telah memenuhi target yang sebagian besar adalah ibu-ibu dan anak-anak, serta dengan kapasitas kursi untuk penonton yang tersedia 500 kursi telah terisi 80%.

Hasil *job description* panitia pertunjukan tersebut penulis menjabat sebagai bagian dari seksi publikasi, dekorasi dan dokumentasi (Sie PDD)

yang mana seksi ini bertugas dalam pemberitahuan pertunjukan yang akan berlangsung kepada masyarakat, merancang desain pertunjukan (brosur, spanduk, tiket, dll) dan bertanggungjawab terhadap dokumentasi setiap acara yang mengenai pertunjukan serta bertugas dalam penjualan tiket. Dari semua tugas-tugas ini sudah dikerjakan dengan semaksimal mungkin dan mendapatkan hasil yang memuaskan, walaupun pada pengerjaan tugas ada beberapa masalah dalam komunikasi antara anggota seksi PDD namun dengan kerjasama tim dan dukungan dari beberapa pihak maka dapat terselesaikan dengan baik.



Gambar 61. Hasil Tata Panggung Pertunjukan  
(Dokumentasi: Sie Pdd, 2012)

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam pembuatan dan pelaksanaan Proyek Akhir rias karakter tokoh Raja dalam cerita Rapunzel pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasi* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penciptaan disain rias tokoh Raja dalam cerita Rapunzel menggunakan tata rias fantasi tokoh raja dengan teknik tata rias panggung sehingga perlu ditekankan pada koreksi wajah dan penekanan garis. Kosmetik khusus yang digunakan, yaitu kosmetik *waterproof* dan dasar tata rias menggunakan warna coklat kemerahan agar tokoh Raja tidak terlihat pucat saat di panggung. Tata rias mata menggunakan warna coklat muda, coklat tua, hitam, merah dan putih tulang. Terdapat *face painting* pada tengah dahi dan bagian rahang dengan disain geometris. Disain pola penataan rambut terurai lepas lalu disisir kebelakang dan dirapikan dengan *hairspray*. Sedangkan disain kostum Raja menggunakan jas panjang dan celana ketat dari bahan taffeta warna ungu serta ditambah sepatu boot tinggi dan asesoris kepala berupa mahkota emas menunjukkan kesan karakter seorang Raja dan kesan *fantasy* pada bentuk kostum dan asesorisnya.

2. Penerapan rancangan untuk tata rias dan penataan rambut Raja dalam cerita Rapunzel melalui beberapa persiapan, yang meliputi pembuatan disain tata rias dan tata rambut yang sesuai dengan tema, sumber ide dan ciri tokoh Raja yang dibawa. Penataan kostum pada tokoh Raja yang berupa jas panjang dan celana tidak tepat ukuran saat dipakai karena pergantian model pada tokoh Raja ini, maka acara *fitting* kostum dilakukan lebih dari satu kali hingga kostum yang dikenakan dapat nyaman digunakan. Tes *make up* dan tes penataan rambut telah dilakukan untuk mendapatkan hasil riasan yang sesuai.
3. Penampilan tokoh Raja dengan sumber ide Kaiser Wilhelm II ditampilkan sukses dalam dongeng Rapunzel pada pertunjukan tata rias *Fairy Tales of Fantasy*. Tata rias fantasi, tata rambut, asesoris dan kostum ditampilkan sesuai desain, hanya pada bagian *body painting*, garis-garis yang dibuat kurang terlihat karena pembuatannya dengan *snowman* saja. Pembuatan pertunjukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap perencanaan meliputi pembuatan disain, penentuan disain dan merancang jalannya pertunjukan. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia pertunjukan, penentuan rencana kegiatan acara (latihan, gladi kotor, dan gladi bersih), waktu dan tempat pelaksanaan. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan, yaitu pelaksanaan pertunjukan diadakan pada hari Sabtu, tanggal 17 Maret 2012, bertempat di Taman Budaya Yogyakarta *Concert*

*Hall* pada pukul 14.30 WIB-selesai. Selanjutnya tahap keempat yaitu tahap mengevaluasi semua kegiatan pertunjukan yang telah dilaksanakan.

## **B. Saran**

1. Dalam menciptakan desain tata rias, tata rambut dan kostum sebaiknya mencari informasi dan referensi sebanyak-banyaknya tentang tema dan sumber ide yang diambil agar proses pembuatannya dapat berjalan dengan baik.
2. Pengaplikasian desain tata rias wajah dan tata rambut hendaknya dilakukan tes *make up*, tes penataan rambut dan *fitting* kostum serta asesoris yang akan digunakan terlebih dahulu agar hasil dapat dievaluasi sebelum tampil.
3. Sebelum penampilan, sebaiknya dilakukan pengecekan pada tata rias, tata rambut, kostum dan asesoris untuk menghindari kesalahan yang membuat penampilan kurang maksimal.
4. Dalam penentuan warna baik warna *make up*, warna kostum dan asesorisnya yang digunakan sebaiknya mempertimbangkan warna *lighting* yang akan digunakan, sehingga diperlukannya kerjasama antara penata lampu dan perias.
5. Seluruh panitia hendaknya mempunyai rasa tanggung jawab yang sama, komunikasi, disiplin dan mempunyai kerjasama yang baik agar penampilan pertunjukan berjalan dengan efektif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adjib Hamzah. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV Rosda
- Asi Tritanti. 2010. *Diktat Rias Wajah Khusus*. UNY : tidak diterbitkan
- Asi Tritanti. 2010. *Modul Tata Rias Wajah Dasar*. UNY : tidak diterbitkan
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta : Depdikbud
- Djati Julitriarsa dan John Surihanto. 1988. *Manajemen Umum*. Yogyakarta: BPFE
- Endang Bariqina dan Zahida Ideawati. 2001. *Perawatan dan Penataan Rambut*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Hartatiati Sulistio. 2004. *Rancang Busana Terampil Membentuk Pribadi Mempesona*. Semarang: UNNES Press
- Hasan Alwi. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Heni Kusumawati. 2005. *Musik Ilustrasi*. FBS UNY: tidak diterbitkan
- Heri Suhersono. 2004. *Motif Flora dan Dekoratif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Herni Kusantati, dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit*. Departement Pendidikan Nasional: direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Kusumadewi. 2003. *Rambut Anda*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Matius Ali. 2006. *Seni Musik SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Moh. Alim Zaman. 2001. *Kostum Barat dari Masa ke Masa*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana dan Ikatan Penata Busana
- Muhaimin Al-Qudsy. 2010. *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Jakarta: Madania
- Porrie Mulia. 2002. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: Pt. BPK Gunung Mulia

- Pramana Padmodarmaya. 1983. *Tata dan Teknik Pentas*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan
- Purwidodo.1983. *Sejarah Musik untuk SMM*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan
- Roger Kamien. 1980. *Music an Appreciation*. New York: Mc Grawhill book Compony
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2009. *Nirmana (Dasar-dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sri Widarwati. 1993. *Desain Busana I*. Yogyakarta: Universitas IKIP
- Sri Ardianti Kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru
- Sugiyanto, dkk. 2004. *Kesenian SMP untuk Kelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Sulasmi Darmaprawira. 2002.*Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Tadkiroatun Musfiroh, dkk. 2010. *Cerita untuk Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Navilla
- Vincent J-R Kehoe. 1992. *Teknik Make Up Professional untuk Artis Film, Televisi dan Panggung*. Jakarta: Multi Media Training Centre
- Zaidan Hendy. 1991. *Pelajaran Sastra 1*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Gudelia's site. (<http://gudeliasite.blogspot.com/2011/02/tata-rias-fantasi.html=1>) Diakses pada tanggal 10 Juni 2012, pukul 06.30 WIB
- \_\_\_\_\_.(<http://superecho.wordpress.com/rapunzel/>) Diakses pada tanggal 25 Februari 2012, pukul 15.30 WIB
- \_\_\_\_\_.(<http://copas-blog.blogspot.com/2009/01/body-painting.html>) Diakses pada tanggal 6 Mei 2012, pukul 10.00 WIB

# LAMPIRAN



Gambar 62. Penataan Panggung  
(Dokumensi: PDD, 2012)



Gambar 63. Bentuk Panggung saat Pergelaran Berlangsung  
(Dokumen: PDD, 2012)



Gambar 64. Saat *Make Up* Model  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)



Gambar 65. Perias Bersama Tokoh Raja Rapunzel  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)



Gambar 66. *Closing*  
(Dokumentasi: Hana Melita P, 2012)